
MOTORSTORM · FABLE · NBA LIVE 09 · BUZZ · PURE
Nº 68 · Noviembre 2008 · www.elcorteingles.es
El Corte Inglés
LITTLE BIG PLANET
PLATAFORMAS A TODO TRAPO
WII MUSIC
OÍDO A LA MÚSICA
PES 2009
FÚTBOL DE PRIMERA
DEAD SPACE
TERROR EN EL ESPACIO
GEARS OF WAR 2
CAMPO DE BATALLA BESTIAL
MIDNIGHT CLUB
LOS ÁNGELES


the best of E3
GAME
CRITICS
AWARD
08 WINNER
© 2008, Epic Games, Inc. Todos los derechos reservados. Epic, Epic Games, el logotipo de Epic Games, Gears of War, Gears of War 2, Marcus Fenix y el logotipo de Crimson Omen son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Epic Games, Inc. en Estados Unidos de América y/u otros países. © 2008 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox son marcas registradas del grupo de compañías Microsoft.
EPIC
GAMES
Microsoft
game studios

# GEARS OF WAR 2

AÚN QUEDA ESPERANZA 07.11.08

www.gearsofwar.com

18+
www.pegi.info



7+
www.pegi.info

PlayStation Network

TODO ESTE anuncio ESTÁ HECHO EN

LittleBIG PLANET




**JUEGA. CREA. COMPARTE.**

En LittleBigPlanet puedes hacer cualquier cosa que se te ocurra: inventar y personalizar personajes, construir tus propios juegos, idear nuevos mundos y compartirlos con el resto de jugadores online.

Y lo mejor de todo, puedes jugar con todo lo que hacen los demás.

Si puedes imaginar algo – si alguien puede imaginarlo – podrás jugarlo en LittleBigPlanet.

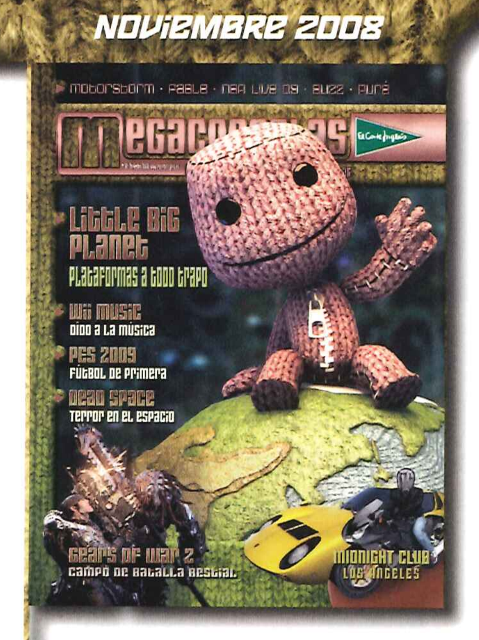
LittleBigPlanet, el único límite es tu imaginación.

**LittleBigPlanet.com**




PLAYSTATION 3

NOVIEMBRE 2008




## Midnight Club Los Angeles



PREVIEW

Carreras nocturnas con coches tuneados a toda pastilla por las calles de la ciudad californiana… A qué te gusta el plan, ¿eh?

## PES 2009



MULTI

Si te sientes un jugador frustrado aquí tienes tu medicina. Conviértete en una "leyenda" y desbanca a Beckham de su trono mediático.

## Dead Space



MULTI

Pim-pam-pum y ¡un alienígena menos! Bueno, eso es simplificar porque en este terrorífico título te las verás tiesas. Mucho "frío" en el espacio.

## Little Big Planet



PS3

Sumérgete en un mundo de fantasía e imaginación donde tú tienes mucho que decir. Estos muñequitos de trapo te encantarán, ya lo verás.

## Gears of War 2



XBOX 360

Ya están otra vez los Locust animando la fiesta. Pues nada, operación militar de envergadura y fuegos artificiales para unirse al festival, ¿no?

## Fable 2



XBOX 360

Adiós al típico héroe inmaculado. Aquí tendrás que decidir si quieres protagonizar la mágica aventura como ángel o demonio.





## Wii Music



Wii

Un sinfín de instrumentos para darle rienda suelta a tu espíritu musical. ¡Ohlala ohlalalala… !

## Índice …

… POR JUEGOS



## La llave virtual

De película. Así se presenta este mes el panorama consolero. Que si el regreso cañero de «Gears of War» con una segunda parte para desmelenarse en el multijugador. Que si «Midnight Club Los Angeles», también de vuelta y, a dios gracias, pasado de revoluciones en carreras ilegales adrenalínicas. Que si las nuevas expectativas de «PES 2009» y su hambre de revancha y de remontar este año el partido frente a «FIFA 09». Que si el maravilloso dilema de «Fable 2» de acabar la partida como un héroe bueno o con el alma más negra que el carbón. Que si, que si... Mucha tela que cortar. Tanta que nos hemos devanado el seso a la hora de elegir la portada y desde luego no ha sido nada fácil por la calidad elevadísima de los juegos que tenemos entre manos. Finalmente, el gato al agua se lo ha llevado la originalidad, la creatividad irresistible de «Little Big Planet». Menudo titulazo para PS3, lo mejor de lo mejor en su catálogo. Esa posibilidad de generar tus propios niveles y compartirlos con otros usuarios en internet es sencillamente genial. ¡Sackboys del mundo, uníos! Está claro que más allá de una buena jugabilidad y unos gráficos apañados, los jugones reclaman cosas diferentes. Como la pensada por Electronic Arts con «Dead Space», al que le ha abonado su lanzamiento con una peli animada del mismo nombre y un cómic, para que los usuarios entren mucho más en la historia de este pedazo de juego. Y para sorpresas agradables la de ver a la explosiva modelo Heidi Klum promocionando, a lo Tom Cruise en "Risky Business", el rockero «Guitar Hero». A más de uno se le ha caído el monóculo. Todo sea por llamar la atención del personal.

**José María Fillol**



## STAFF

**Realiza**
Estrenos 21 S.L
C/ José Abascal, nº55,
entreplanta izda. 28003 Madrid
Telf: 91 781 89 80 • Fax: 91 577 91 09
e-mail:
megaconsolas@estrenos21.com

**Consejero Delegado:**
Aureo Ruiz de Villa
**Director:**
José María Fillol
**Redacción:**
Gabriel Carmona, Jotacé, Diego Acedo
**Dirección de Arte y Diseño:**
Raúl Blázquez
**Maquetación:**
Daniel Blázquez
**Colaboradores:**
Gorrinch, Nexus, Mariano Aceras, Raquel Cicuéndez, Ayi Sánchez
**Director Comercial:**
Jerónimo Bascoy
**Publicidad Madrid:**
Carlos Viera
**Fotomecánica:**
Blázquez Bros
**Imprime:**
Rivadeneyra
**Depósito Legal:**
M-43083-2002





# Resident Evil 5



## Disponible en marzo de 2009 para Xbox 360 y PS3

Acción y más acción. La séptima entrega de la serie «Resident Evi»l, disponible para Xbox 360 y PS3 en marzo de 2009, supondrá un cambio de registro respecto a la anteriores y puede que pille por sorpresa a más de uno de sus fieles seguidores. Pero tranquilos, porque la calidad estará asegurada en cuanto a los aspectos técnicos se refiere. Gráficos sobresalientes parecidos a los de un film de acción y sonido 5.1 con ensordecedoras explosiones. Se dejan atrás los escenarios oscuros para ir de excursión al África Oriental. Allí, la cosa está que arde. ¿Te suena la peli del «Jardinero fiel», adaptación de la novela de John Le Carré? En ella se criticaba la escabechina que preparaban las industrias farmacéuticas en el territorio africano. «Resident Evil 5» no llevará ese cartelito de remover conciencias ni nada por el estilo, pero este símil valdrá para enfocar el argumento. Chris Redfield, un investigador de los STARS, llega al pueblo de Kijuju. Éste tendrá como compañera de viaje a Sheva Alomar. La corporación Umbrella se ha desmantelado y las armas biológicas han caído en mano de los terroristas. Chris y Sheva deberán aniquilar a los infectados que han tomado la aldea. Las cabezas pensantes del bando enemigo son Albert Weker, antiguo miembro de los STARS, y Excella Gionne, responsable de la empresa farmacéutica Tricell.

### Modo multijugador

A través del modo on line podrás ponerte en la piel de Chris o Sheva, los dos protagonistas en la lucha contra la plaga del mal. Ésta es una de las principales novedades y un punto muy favorable en este juego, tachado anteriormente de individualista. Ahora, formarás parte de un equipo y las estrategias de defensa y ataque deberás hacerlas pensando en el bien del colectivo que te respalda. En definitiva, un título que cambiará en algunos aspectos pero que mantendrá su impronta de calidad. Una fórmula garantía de éxito.





Grin Studios nos abre su estudio en Barcelona

# Wanted, un juego casi "made in Spain"

Los creadores de títulos como «Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter» o «Bionic Commando» han apostado por la ciudad condal para extender su particular visión en el desarrollo de videojuegos. Desde luego la calidad parece ser la materia prima de Grin Studios, sólo hay que echarle una ojeada a «Wanted: Weapons of Fate» para deleitarse con el talento que destila. Uno de los tres espectaculares niveles que nos mostraron tiene lugar en un avión comercial en caída libre, en donde deberemos avanzar utilizando todas las coberturas fijas o móviles. Pero sin duda alguna lo que encumbrará a «Wanted» como el próximo escalón en la trayectoria de los shooter será el curvado en las trayectorias de las balas a imagen y semejanza de la película. La más agradable de las sorpresas fue descubrir que gran parte del equipo creativo, diseño gráfico, testeo y animación, estaba formado por españoles. Y es que en suelo patrio hay mucho talento al servicio de la industria del videojuego.

Llegan los nuevos modelos

# PSP y Play Station 3

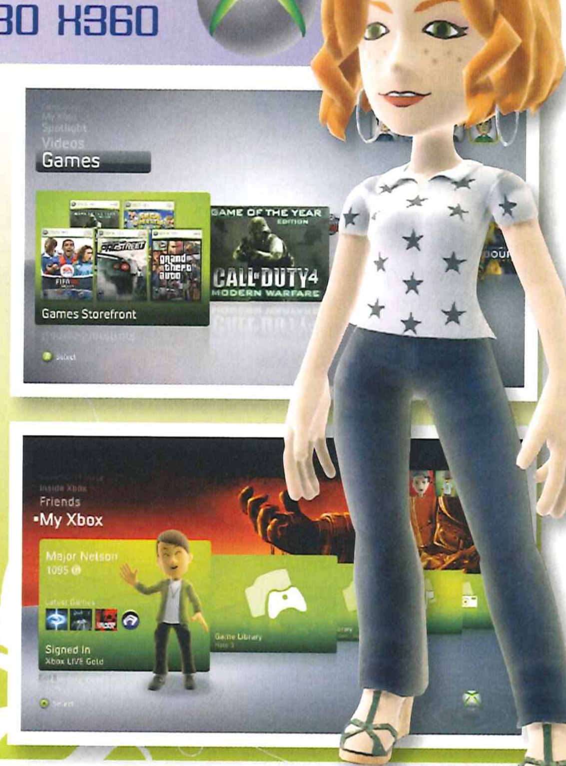
Lla PSP y la PS3 se renuevan para lucir una mejor cara. Por un lado, la Play Station Portable incorpora dos cositas muy útiles. Un micrófono para que te comuniques con todos tus colegas a través de una conexión wi-fi. Y si rehúyes de todas las parafernalias sociales y eres algo más solitario tienes una pantalla con notables mejoras para producir una amplia gama de colores, lo que dará a tus juegos una mayor definición.
Además, los amantes de la PlayStation 3 también están de enhorabuena. Toma nota de todo lo que te ofrece. La capacidad de almacenamiento será de 160 GB. En el kit no podía faltar un mando Dualshock. La edición será limitada, así que deberás darte prisa para no quedarte sin ella y luego estar lamentándote de no haberlo hecho. Nosotros te estamos avisando, ¿eh? Este nuevo modelo seguirá contando con todas las grandes funciones que ya tenía la Play Station 3.



Desde el 19 de Noviembre a la venta

## NUEVO INTERFAZ PARA XBO X360

En pleno apogeo de los Tuenti y Facebook de turno en nuestro país, la gente de Microsoft se ha puesto manos a la obra para sacarle partido a esta moda y adaptarla a la Xbox 360. Y los chicos lo han conseguido. La nueva actualización del interfaz está muy currada. Se creará una comunidad en la que cualquier usuario podrá conectarse con sus amiguetes a través del Xbox Live. Y es que lo de compartir fotos y otros archivos con los colegas es de lo más divertido. También habrá una especie de chat donde podrás ir dejando mensajitos de audio, texto o vídeo. Pero hay mucho más, como el acceso a un jugoso catálogo de películas. Lo más molón es que las pelis te las podrás descargar en alta definición. Además, nuevos fondos de pantalla para que tu Xbox 360 sea la más chula de la pandilla. ¡Ey! no se han olvidado de que esto es también una videoconsola. En este apartado tendrás más información visual sobre los juegos que aparecen en un catálogo parecido al de las pelis. Y las nuevas funcionalidades del botón guía para navegar más rápido son una pasada. Pero, ¿sabes qué es lo mejor de todo? Para los usuarios de Xbox Live, la actualización será automática y gratis. Consulta www.xbox.com.




## TOP TEN VENTAS







1. **PES 2009** PS3
2. **Wii Fit** Wii
3. **PES 2009** PS2
4. **Wii Play** Wii
5. **Mario Kart+Wii Wheel** Wii
6. **Gears of War 2** Xbox 360
7. **Gears of War 2 Ed. Limitada** Xbox 360
8. **Little Big Planet** PS3
9. **PES 2009** PSP
10. **FIFA 2009** PS3

TEXTOS: MARIANO ACERAS

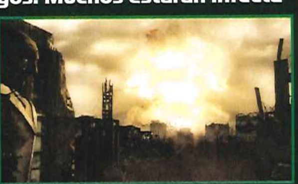


# FALLOUT 3

**Bienvenido al Apocalipsis nuclear. La guerra atómica global del año 2077 ha dejado a los EE.UU. totalmente destrozados, y los pocos supervivientes han vivido recluidos durante 200 años en el búnker Vault 101.** Una mañana descubres que tu padre lo ha abandonado por razones desconocidas y te toca salir del único hogar que has conocido a explorar un entorno devastado, una Washington D.C. plagada de residuos, chatarra y criaturas mutantes hostiles, ahora conocida como Wasteland. La ambientación está tan conseguida que te creerás Mel Gibson en "Mad Max" o Will Smith en "Soy leyenda". La crudeza de las secuelas nucleares, tanto en el paisaje como en los seres vivos, se muestra renderizada con gráficos de alta definición. Cada minuto es una lucha por la supervivencia contra la radiación y los supermutantes, mientras recorremos con libertad absoluta los desolados páramos, las peligrosas oficinas y túneles de metro de D.C. Una mueca de asco y dolor se nos escapará más de una vez mientras contemplamos la horrorosa carne podrida en la cara de un mutante si conversamos con él. Y es que no todo es disparar en «Fallout 3», también habrá que sonsacar información a los distintos habitantes con que nos crucemos, así como objetos. Como ocurre en la saga «Fable», podemos optar por comportarnos como desalmados resolviendo los encuentros con nuestro rifle de plasma, u optar por la vía civilizada y respetar las vidas ajenas. Según cómo lo hagamos, nuestro personaje evolucionará de una u otra manera. En esta pequeña obra maestra de Bethesda (creadores de «Oblivion») la acción se puede vivir desde una perspectiva en 1ª o 3ª persona, y los combates podrás resolverlos al más puro estilo shooter o de un modo más estratégico.

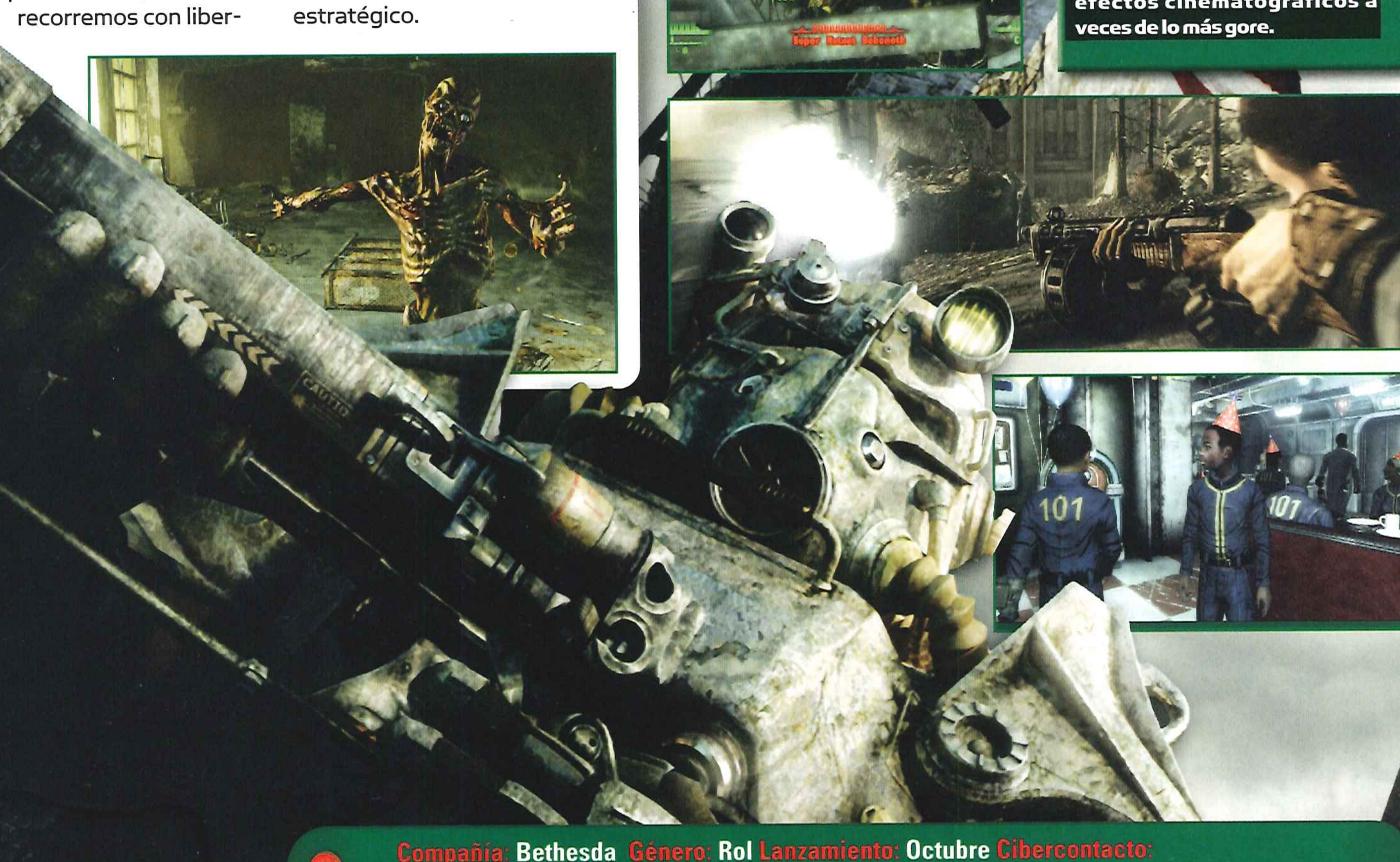
## CUIDADO CON LA RADIACIÓN Y LAS BOMBAS

**El efecto secundario más característico de una explosión nuclear es la radiación que contamina todo lo que la sobrevive. En nuestro recorrido iremos encontrando diversos objetos en buzones y cajas, pero también en los cadáveres de los enemigos. Muchos estarán infectados, por lo que recoger comida de ellos recupera vida pero aumenta el nivel de radiación. ¡Observa siempre tu medidor! Otras veces veremos bombas sin detonar en determinados sectores, por lo que un mal paso puede acabar con todo hecho añicos...**



## ELIMÍNALOS CON V.A.T.S.

**A la hora de afrontar los combates Bethesda han decidido ofrecernos dos maneras a elegir en cada momento. La primera es la clásica de todo shooter, disparar en 1ª o 3ª persona tratando de ser lo más certeros posibles y de esquivar las balas rivales. Pero también podemos optar por una planificación más pausada y estratégica, con el Sistema Asistido de Selección del Objetivo Vault-Tec (V.A.T.S.), que permite detener el tiempo para seleccionar aquellas partes del cuerpo del enemigo en las que quieres impactar. Esto se traduce en efectos cinematográficos a veces de lo más gore.**



**Compañía:** Bethesda **Género:** Rol **Lanzamiento:** Octubre **Cibercontacto:** http://fallout.bethsoft.com **Plataformas:** PS3, XBOX 360 18+



MONSTER LAB
DISEÑA TU PROPIO MONSTRUO
Brazo hecho con craneo de tiranosaurio
a prueba de mosdiscos de bichos prehistóricos
Máscara de gas
para protegerse de
ataques venenosos
Gira hacia
todos los
Ángulos
Lanzador de lava
fundida para ataques
volcánicos a gran escala
327210000 antes de Cristo
(pues sí que es viejo)
PlayStation 2
Wii
WWW.MONSTERLABTHEGAME.COM
NINTENDO DS
NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO.
Wii
PlayStation 2
proein
eidos
Monster Lab © Foundation 9 Entertainment Inc, 2008. Developed by Backbone Entertainment, Published by Eidos Interactive Ltd, 2008. Monster Lab is a trademark of Foundation 9 Entertainment Inc. Eidos and the Eidos logo are trademarks of Eidos Interactive Ltd. All rights reserved. NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. "PlayStation", "△○✕□" and "DUALSHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertaiment Inc. All Rights Reserved.

# CALL OF DUTY WORLD AT WAR



**¿Para qué sirven las guerras, si no es para alargarse y destruir? Pues si por lo menos es para inspirar el último «Call Of Duty», algo es algo.**

En el siglo IV antes de Cristo, Platón ya filosofaba sobre los conflictos bélicos: "sólo los muertos han visto el final de la guerra". No hace falta leer El Banquete para saber de cultura clásica: basta con que te maten un par de veces en el «Call Of Duty» para conocer algunas de las citas más famosas del tema. Sin irse tan atrás en el tiempo como cuando los griegos dominaban el mundo, la saga de Activision retrocede de nuevo en la historia de la humanidad para recuperar la ambientación de la Segunda Guerra Mundial, en especial un conflicto que apenas ha tocado de pasada algún título de «Medal Of Honor».

«World At War», heredero del grandísimo bien hacer de sus antecesores, encierra una de las escenas de lucha más vibrantes jamás vista en los videojuegos: un desembarco multitudinario sobre una playa atestada de enemigos, donde podremos hacer buen uso de novedosas incorporaciones al arsenal, como el mítico lanzallamas (ahora prohibido por la convención de Ginebra). En este nivel se pueden ver las tremendas mejoras al ya increíble motor gráfico de los anteriores: brillos sobre el mar, fuego hiperrealista, y todo acompañado por un sonido digno de una producción de Spielberg. La jugabilidad queda afectada por estos cambios, en el sentido de que la tupida selva esconde tras sus hojas enemigos al acecho, a los que es mejor freír con el lanzallamas antes de que salten sobre nosotros.

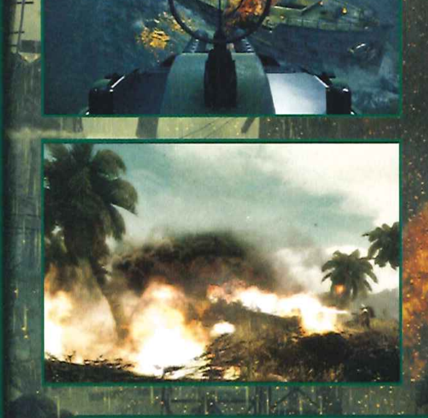
Si hubo alguna vez dudas sobre si era o no conveniente volver al pasado para ambientar esta quinta parte, Treyarch las ha borrado de un plumazo con un contundente golpe sobre la mesa: un juego que apunta tan alto como ya hizo el «Call Of Duty 2», sin dejar de lado las virtudes online del «3» y del «4». Estamos comiéndonos las uñas a la espera de la versión final.

## CARGUEN, APUNTEN... ¡ONLINE!

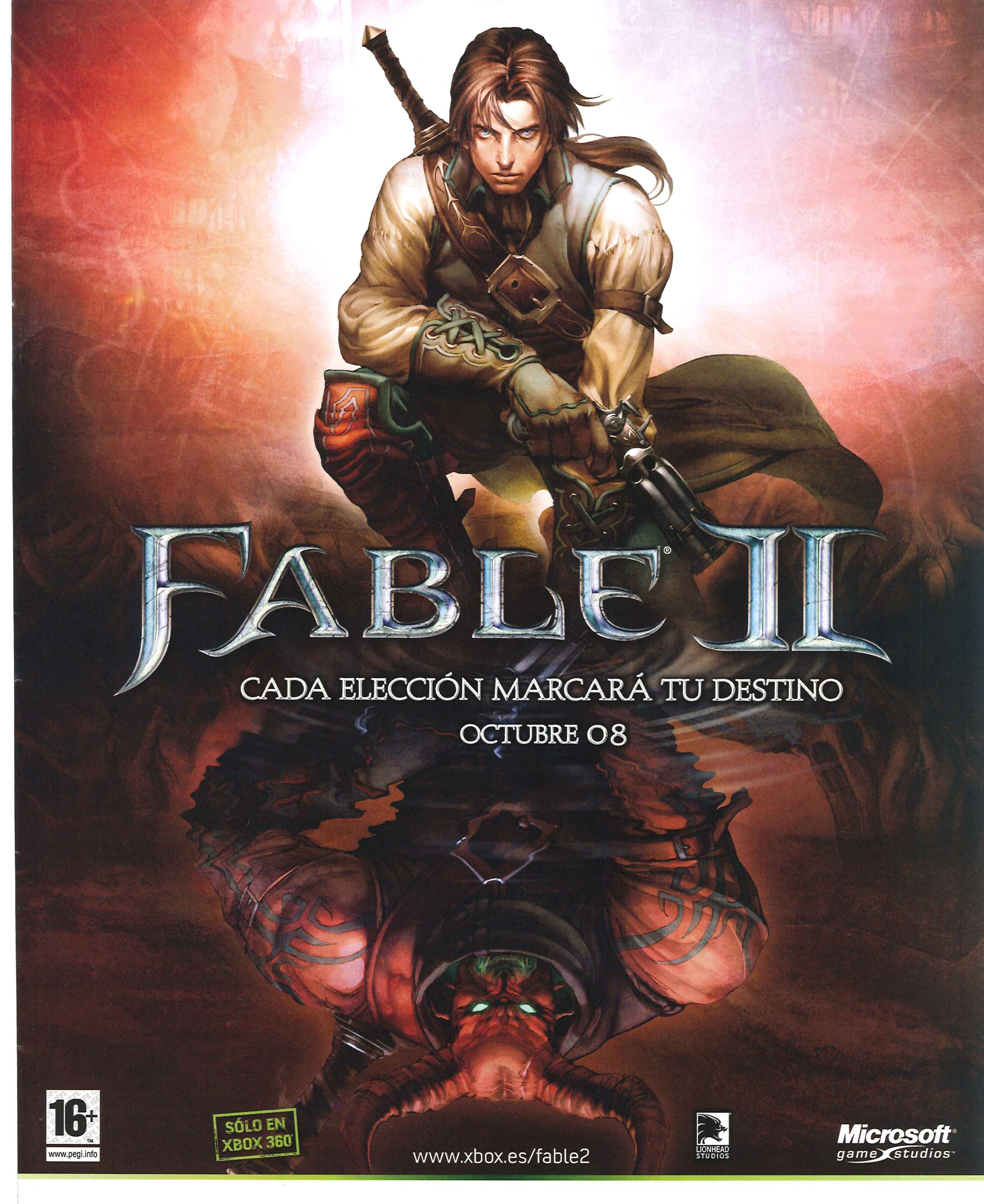
Uno de los puntos fuertes de las anteriores entregas, sobre todo del «COD4», ha sido su sistema de rankings basado en la jerarquía militar. Vale, en la cuarta parte no controlábamos ningún vehículo, pero el online hacía que nos olvidásemos de todo permitiendo subir la experiencia así como ofreciendo innovadores modos de juego. En «WAW», el mayor estreno es el del juego cooperativo en modo Historia, con el que podremos compartir penurias y alegrías del combate acompañados por una persona de carne y hueso. Una de las citas del «Call Of Duty 3» decía que "la guerra no hace que amemos a nuestros adversarios, sino que odiemos a nuestros aliados". Al menos, cuando éstos ya no estén controlados por la IA, podremos echárselo en cara.

## BIENVENIDO AL FRENTE

«World At War» transcurre durante la despiadada batalla de Peleliu en el Pacífico, donde se libró el combate con más víctimas de todo el conflicto. Sin el dramatismo gratuito de otros juegos, nos traslada su crudeza de una forma mucho más activa, a través de fuertes dosis de adrenalina. Como ya se ha mencionado, guarda, en ambientación y desarrollo de las misiones, bastantes similitudes con «COD 2». Cambia el idioma de alemán a japonés, de páramos franceses a tupidas costas del Pacífico, y voilá: un porrón de situaciones extremas listas para arrasar tus circuitos.



Compañía: Activision Género: shooter Lanzamiento: Noviembre Cibercontacto: www.callofduty.com Plataformas: PS3, XBOX 360 18+


FABLE® II
CADA ELECCIÓN MARCARÁ TU DESTINO
OCTUBRE 08
16+
www.pegi.info
SÓLO EN XBOX 360
www.xbox.es/fable2
LIONHEAD STUDIOS
Microsoft game studios

TEXTOS: HAL

PREVIEW

# TOMB RAIDER UNDERWORLD



**Tras sacar pecho (nunca mejor dicho) con su anterior entrega, nuestra idolatrada Lara Croft vuelve a demostrar que el cetro de heroína de acción le pertenece casi por orden suprema.**
Y para ello nos tiene preparado un cóctel de acción bigger than life como en los viejos y buenos tiempos. Así, diseñado especialmente para aprovechar la última tecnología, «Tomb Raider: Underworld» se presenta como una auténtica evolución del género basado en la exploración y el "combate exótico" y viajero. Y es que aquí nuestra intrépida arqueóloga vuelve para explorar peligrosos lugares alrededor del mundo, que han sido diseñados con todo lujo de detalles en alta definición, cuajaditos de desafíos y misiones. Todo ello con un argumento basado en las sagas trasmitidas durante generaciones sobre las temibles armas del dios escandinavo Thor, sobre todo la leyenda que dice que aquel que empuñe el martillo tendrá el poder de estrellar las montañas contra los valles y la fuerza para destruir hasta a los dioses.
Y mira tú por dónde, en una antigua ruina a orillas del mar Mediterráneo, Lara Croft, descubre la prueba del inframundo escandinavo y del mítico martillo. Para superar todas las pruebas, contaremos con más habilidades que nunca, ya que podremos realizar hasta 1.700 movimientos con un control del personaje mucho más intuitivo. Como siempre, los puzzles también se erigen en protagonistas de la aventura, pues cada nivel constituye un elaborado rompecabezas compuesto por varias etapas camufladas en un entorno interactivo. Así que a darle al tarro y no solo a lucir piernas de acero... De hecho, Lara tendrá que enfrentarse a algunos dilemas morales, pues podremos elegir entre pacificar y matar a nuestros enemigos, bien apuntando con el nuevo sistema de objetivo-dual o disparando con una mano mientras te sujetas con la otra. En fin, la Croft en estado puro.

## PAISAJES NATURALES

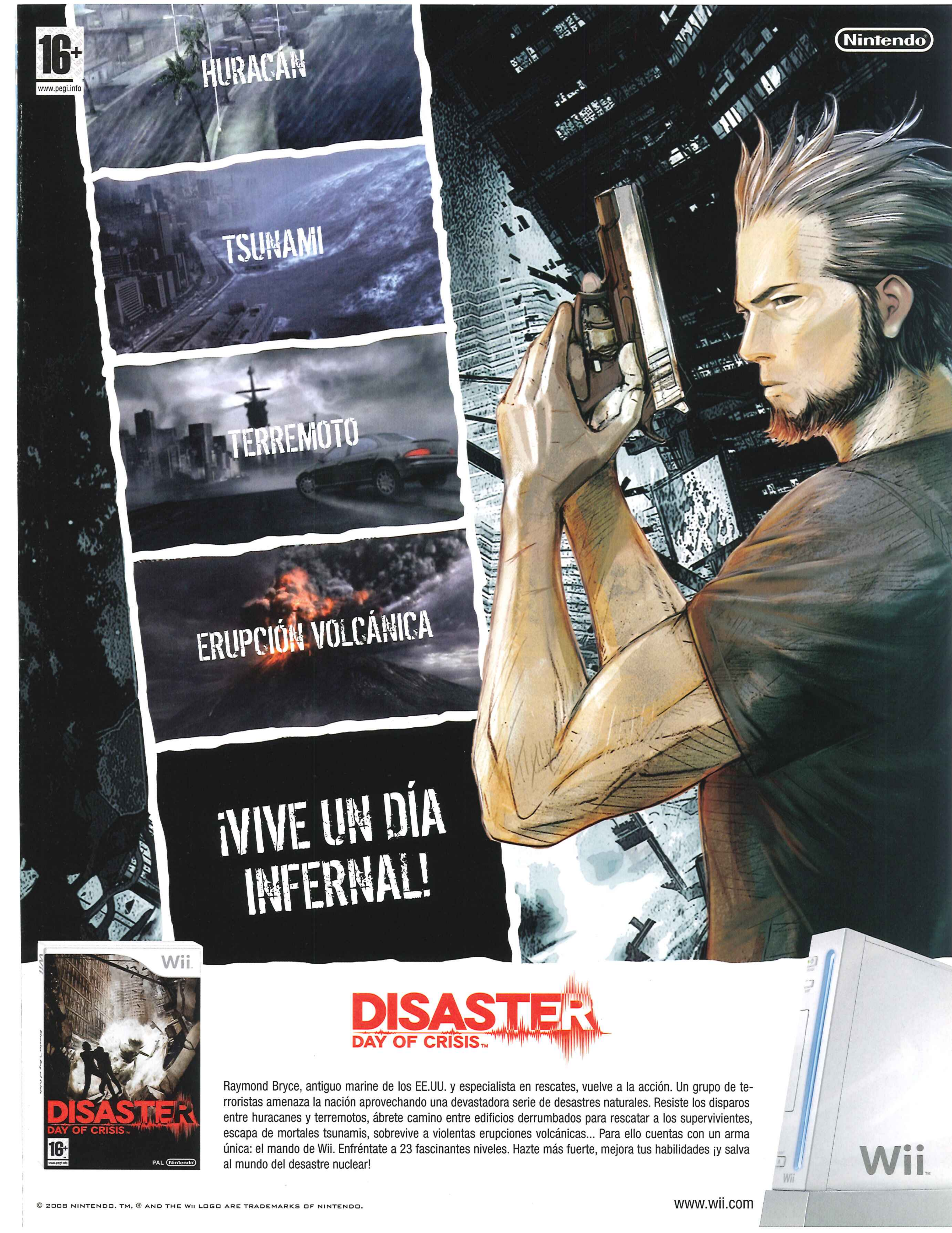
Más viajera que nunca se nos vuelve Lara en esta aventura, donde frecuentará como Pedro por su casa lugares como las peligrosas costas de Tailandia, las heladas islas del mar Ártico, las junglas de Méjico, y muchos más. Además, en todos ellos podrá interactuar con el escenario y aprovecharse de la geografía del terreno, aparte de regalarnos estampas tan bellas como la caza submarina en alguna isla perdida en el Pacífico. Aunque, para belleza natural, la que irradia Alison Carroll, la nueva imagen de la Croft para esta aventura. Saben hacer castings estos chicos...

## BUENA EQUIPACIÓN

También el equipo completo de la arqueóloga se verá reforzado para no desentonar con las correrías que la esperan. Entre las novedades se encuentran un mapa sonar que emite un eficaz "ping" para crear una imagen 3D del entorno de Lara, perfecto para descubrir ítems y lugares escondidos; un garfio multiuso para agarrar unido a un cable de alta tensión, diseñado para escalar, rapelar, correr por las paredes o manipular objetos del entorno; o una moto todo-terreno diseñada para correr y maniobrar en todo tipo de superficies, selváticas, desérticas o heladas. Tiene de todo la chavala.

Compañía: Eidos Género: Acción/Aventura Lanzamiento: Noviembre Cibercontacto: www.tombraider.com Plataformas: PS3, XBOX 360, Wii, PS2, NDS 12+

PREVIEW


16+
www.pegi.info
Nintendo
HURACÁN
TSUNAMI
TERREMOTO
ERUPCIÓN VOLCÁNICA
¡VIVE UN DÍA INFERNAL!
Wii
DISASTER
DAY OF CRISIS
16+
PAL Nintendo
DISASTER
DAY OF CRISIS™
Raymond Bryce, antiguo marine de los EE.UU. y especialista en rescates, vuelve a la acción. Un grupo de terroristas amenaza la nación aprovechando una devastadora serie de desastres naturales. Resiste los disparos entre huracanes y terremotos, ábrete camino entre edificios derrumbados para rescatar a los supervivientes, escapa de mortales tsunamis, sobrevive a violentas erupciones volcánicas... Para ello cuentas con un arma única: el mando de Wii. Enfréntate a 23 fascinantes niveles. Hazte más fuerte, mejora tus habilidades ¡y salva al mundo del desastre nuclear!
Wii
© 2008 NINTENDO. TM, ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
www.wii.com

PS3/XBOX 360

# MIDNIGHT CLUB
## LOS ANGELES

### FICHA TÉCNICA

- Take 2
- Conducción
- Octubre
- 12+
- www.midnightclubla-eljuego.com

### L.A. IS MY LADY

Se nota a la legua que este juego lleva la misma sangre y vísceras que su majestad «GTA IV». Por algo sus desarrolladores son los mismos (Rockstar San Diego) y su tecnología, idéntica (RAGE). Pero el dato definitivo está en el "urbanismo humano" que irradian los escenarios. En otras palabras: Los Ángeles está tan viva y coleando como Liberty City. A cualquier hora del día y de la noche tendremos riadas de personas, tanto conductores como conductores (que nos esquivan cosa fina, hasta con bastón y todo), para darle más vidilla y salsa al asunto. Pero ojo con pisarle mucho, sobre todo en horario diurno, porque como buenos ciudadanos pueden avisar a la policía y dejarte seco.

**La espera ha merecido la pena. Tras tres tristes años a pan y agua, una de las franquicias más espectaculares del ruedo ha regresado con todos los flancos mejorados y una ciudad rendida a nuestros pies. Sencillamente POTENTE.**

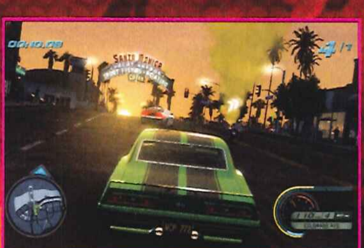
Cuestión de estilo y mimo. Cuando otros machacan el motor con tanto arranca y para anual, estos chicos se toman su tiempo para dejar cada pieza perfectamente engrasada y niquelada, cada caballo bien nutrido y cada detalle pulido al máximo. Por algo son lo que son, por encima de cantos de sirena desafinados. Hablamos, naturalmente, de Rockstar, carrocería que este año está viviendo una las etapas más dulces de su trayectoria. Así que la ocasión era perfecta para lanzar una de sus franquicias reinas, que había despachado doce millones de unidades desde que desembarcó hace unos añitos en la PS2, convirtiéndose en título de referencia en el arcade de carreras urbanas con más clase y actitud (aparte de inaugurar la moda "tunera", tantas veces imitada). Dos secuelas más confirmaron su liderazgo, pero la gasolina se terminó en 2005, así que llevábamos más de tres largos años esperando nuevo maná. Pues aquí lo tenemos reluciente y tan campante.

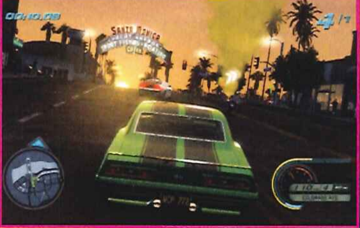
Como su propio nombre indica, aquí nos tendremos que dejar la maleta viajera en el armario. Se acabó eso de ir "parriba-pabajo" de Detroit a San Diego y de San Diego a Atlanta, como en la última edición. Aquí no nos moveremos de la ciudad de las estrellas, que tampoco hace mucha falta porque, como diría un paletuco, "tié mucho barrios". Aunque nos centremos en el cogollo más carismático de LA, también recorreremos las enloquecedoras autopistas de ocho o diez carriles por banda, así que nadie se piense que se quedará corto el trayecto. Por algo la inmediatez y la multiplicidad son dos de las características fundamentales de esta entrega: tendremos retos para parar un tren y que brotarán literalmente de debajo de las piedras. Todo para, como se sabe, ir subiendo en categoría y reputación al volante y ser el correcaminos más temido de la metrópolis. Retos de todo jaez: piques uno contra uno, carreras contrarreloj, minitorneos de tres o más carreras y, como novedad, uno de los más exigentes y preferidos del respetable: el circuito libre no delimitado donde nosotros callejearemos por nuestra cuenta para ir pillando las postas verdes. Y, ojo, si queremos volver al punto inicial también se puede hacer.

**Garaje de ensueño**

Evidentemente, un «Midnight Club» no sería un «Midnight Club» sin un garaje asombroso y bien nutrido. Como siempre, empezamos con "cochecillos" estilo Golf GTI a tres mil dólares, pero pronto accederemos a todos los bólidos disponibles (14 de potencia, 16 tuneados, 9 exóticos, 4 de lujo y 3 motos), incluyendo algunos clásicos de los 60 y 70. El más caro cuesta 580.000, nada de la desproporción millonaria del mercedes top de «DUB 3». Y aquí conectamos con otro punto fuerte del título: su nivel casi enfermizo de personalización y tuneo. Verlo para creerlo. Hasta el más mínimo detalle interior o exterior se puede modificar. Una banda sonora alucinante, galería de fotos "Rate my ride" y un modo multijugador bestial hasta para 16 pilotos completan este auténtico purasangre urbano. El placer de conducir, vamos.







## DESTINO TOKIO



**Aparte de esta magnífica edición para consolas de sobremesa, también tenemos la posibilidad de disfrutar de la mejor velocidad terminal con «Midnight Club LA Remix», destinado para PSP y que incluye como gran novedad la inclusión de Tokio, ciudad que aporta todo su magnetismo y exotismo al guiso. Por lo demás, la sensación supersónica y los gráficos apabullantes se mantienen a piñón fijo, y el modo multijugador luce aún más y mejor. Ah, y las llamadas telefónicas están subtituladas, todo un detalle.**

## VALORACIÓN



| | |
|---|---|
| GRÁFICOS | ■■■■■■ |
| JUGABILIDAD | ■■■■■□ |
| SONIDO/FX | ■■■■■■ |
| ORIGINALIDAD | ■■■■□□ |

## GUÍA DE JUEGO



Antes que nada: este juego es más complicado que acabarse los siete tomos de "En busca del tiempo perdido" de Proust montando en patinete. Pero, a diferencia de esto último, tendremos múltiples satisfacciones a lo largo del camino, y no sólo una magdalena de vez en cuando. Los controles siguen siendo como siempre, con especial atención a los derrapes con los botones



laterales y el turbo tan socorrido. Ya sabéis, o bien con cuatro o cinco pastillas (según modelo) o el espectacular turbo de arrastre si nos ponemos a rebufo de un rival y le chupamos rueda y energía. Cierto que aquí habrá más rectas que en otras



versiones, pero no confiarse: el tráfico será mucho más espeso y los obstáculos, infinitos. Menos mal que podemos poner nuestro cochazo a dos ruedas para colarnos por resquicios inimaginables, aunque conduciendo motos la adrenalina es extrema. Y como por algo estamos en la Meca del cine, tendremos unas tomas al más puro estilo hollywoodense a ras de rueda, aunque a veces marean un pelín, sobre todo si estamos a punto de adelantar a un rival. Ah, y ojo a los saltos estratosféricos repartidos por la ciudad y a los numerosos extras y coleccionables para ir convirtiendo a nuestro coche en una máquina de volar a quinientos por hora. La reoca, vamos. ¿A estas alturas alguien se acuerda de que es difícil?

# PES 2009




## FICHA TÉCNICA

- Konami
- Deportes
- Octubre
- 3+
- www.konami-europe.com

## BIENVENIDO MR. DOWNLOAD

Por suerte las actualizaciones previstas van a ir añadiendo poco a poco algunos equipos al catálogo final, destacando cuatro nuevos en la liga española (Atlético de Madrid, Sevilla, Racing y Valladolid). A resaltar el esfuerzo de Konami por contar con la licencia de la UEFA Champions League, a los que se unirán en PS3 y Xbox 360 doce equipos nuevos como el Olympique o el Juventus. Contrato, por cierto, en exclusiva hasta 2012, un punto a favor para los que tachan a «PES» de pocas licencias. Los modos de juego afectan a torneos, exhibiciones y rótulos que dan un mayor realismo a la representación visual del conjunto.

## UN JUEGO DE LEYENDA

¿Cuántas veces has soñado con ser futbolista de élite? Seguro que tantas como partidas te has echado al PES. Pues en la versión 2009 puedes hacer realidad tus fantasías en el modo Conviértete En Leyenda, un simulador de carrera profesional donde puedes dar rienda suelta a tus habilidades como centrocampista, delantero o defensor, manejando exclusivamente a un jugador. En la parte de manager (con ligerísimas reminiscencias del fallido PES Management), recibiremos ofertas, cambios de posición e indicaciones muy variadas, mientras que en el campo, durante los partidos, tendremos que realizar nuestra labor de forma realista: conservando la posición de la estrategia impuesta, recibiendo órdenes e, incluso, ¡asumiendo los cambios que decida el entrenador! En fin, muy original, aunque beba de las fuentes del clásico Libero Grande.

A FONDO







**Genio indiscutible durante años, «Pro Evolution Soccer» baja un tanto la guardia, pero rescatando momentos de brillantez únicos.**

En la antigua Grecia, decían que si puedes aceptar la derrota, eres incapaz de alcanzar la victoria. El PES Team que lidera Shingo Takatsuka 'Seabass' lleva un par de años lidiando con este dilema tan espartano. Acostumbrados a ser los mejores por mucha diferencia, el conformismo, la falta de tiempo o, quién sabe, de medios, ha hecho que suelten el pedal del acelerador para que, inesperadamente, su rival más directo le adelante en algunos tramos del circuito jugátil.

«PES 2009» venía bien escarmentado después de las críticas del año pasado. Que si muy arcade, que si poca profundidad, que si demasiado rápido... el caso es que algo ya no cuadraba desde el salto a Xbox 360 y PS3. Las sospechas tenían que haberse disuelto en esta edición, y, pese al sincero intento de superación, se ha quedado en muchos aspectos en eso: un intento.

Vamos a ver, estamos frente a un juego más que notable, capaz de transmitir sensaciones tan realistas como movimientos defensivos contrarios aplicados, ataques combinados de la IA ciertamente peligrosos e imaginativos, nuevos modos de juego al estilo «Libero Grande» de Namco y más innovaciones dignas de un equipo de desarrollo de la talla de Konami. También a destacar el ritmo de juego, siempre en las alturas y mostrando con calidad situaciones realistas sobre el campo. En términos de jugabilidad, estamos ante el juego que debería haber sido el del año pasado: un salto importante en control al que todavía le falta pulir un par de detalles para erigirse de nuevo como referente del género.

### Mejora gráfica

Los gráficos (recordemos, un añadido estético a la jugabilidad) han evolucionado notoriamente, pero con altibajos. Cuando apretamos el botón de sprint, los jugadores acusan una repetición de animaciones excesivamente robótica, si bien luego en jugadas individuales destacan con luz propia esos momentos. Eso sí, algo totalmente solucionado y que agradecerán los habituales del título del año pasado: ralentizaciones, ninguna, y el césped es fotorrealista en primeros planos. Un importante paso adelante que los usuarios llevaban dos años reclamando, y que tiene su premio en unas repeticiones con desenfoques y profundidad de campo espectaculares.

Los que le damos caña al «Pro» exigimos un nivel de calidad que nos deje boquiabiertos como ha hecho durante cinco maravillosos años. Que el Betis se llame Guadalquivir, o que no haya apenas equipos de la liga inglesa, son meros aditivos . Al mejor hay que juzgarlo con severidad, o jamás aprenderá a ser competitivo. Decir que es un buen juego es insuficiente: el nombre de «Pro Evolution Soceer» va a sociado a ser el mejor, y este año la lucha está más igualada que nunca. Pero, ¿durante cuánto tiempo? .

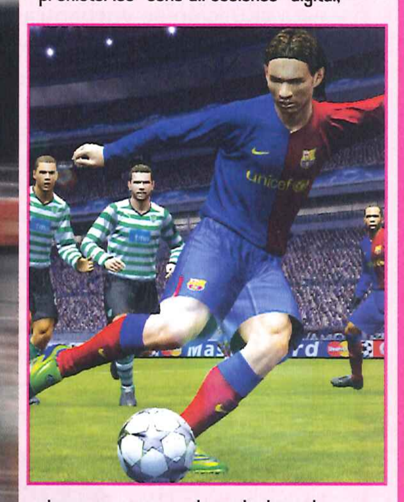
## Valoración

| | |
|---|---|
| GRÁFICOS | ■■■■□□ |
| JUGABILIDAD | ■■■■□□ |
| SONIDO/FX | ■■■■□□ |
| ORIGINALIDAD | ■■■■□□ |

## GUÍA DE JUEGO




¿Hay alguien leyendo esto que no se le hayan marcado a fuego los botones de su consola jugando al «Pro»? Pues son básicamente los mismos de siempre. En el lado positivo de este severo análisis, tenemos que destacar novedades en el control, que aunque todavía se basa en el prehistórico "ocho direcciones" digital,



ahora en pases puede controlarse la dirección de manera analógica con el stick derecho. Es decir, que con maña el balón va exactamente donde queremos. Un acierto para la mayoría de usuarios, que apenas utilizaban las filigranas que se podía hacer con este controlador, en beneficio de una cadencia futbolística de mayor ritmo. Eso sí, puedes volver en cualquier momento a los controles tradicionales, aunque no es recomendable si queremos evolucionar un pasito hacia un manejo más completo. Por otro lado, todavía no hemos podido probar el modo online en profundidad, pero según se contó en la presentación oficial en Roma, se ha trabajado intensamente para evitar los problemas del pasado: ralentizaciones y servidores llenos. La información que tenemos es que efectivamente son contratiempos superados, y que por fin estaremos frente un juego a la altura en este aspecto. ¿Nos vemos en Live! o en PS Network?

# PURE

**Disney Interactive deja sus producciones "añiñadas" y sorprenden con un título todoterreno**

Hay un momento en la vida de las consolas en el que hasta las producciones más humildes alcanzan niveles de calidad visual y entretenimiento más que notable. Sacando petróleo de géneros, digamos, alternativos, las compañías son capaces de explotar las virtudes de un hardware ya manoseado y elevar sus títulos a niveles sorprendentes. El paradigma de esta situación se encuentra en «Pure», un simulador-arcade de quads sorprendente.

No se trata de la repanocha en modos de juego o renovación jugable, pero es indiscutible su encanto, adicción y buen hacer en todos los apartados. Los trucos salen con una soltura y espectacularidad asombrosa, encadenando movimientos más típicos del cross que de lo que habíamos visto hasta la fecha en carreras de quads.

Pero si hay algo con lo que vas a alucinar, además de la suavidad de movimientos y la facilidad de manejo, son los escenarios. Preciosistas, hiperreales, harán que te metas con facilidad en la variedad de circuitos disponibles.

Y es precisamente en lo más difícil de representar donde destaca: sombras dinámicas, juegos de luces dependiendo de la hora en la que esté ambientado y árboles dignos de Crytek o Bungie en un momento de inspiración. El desarrollo general del juego es estándar: avanzar para desbloquear nuevas pistas y pilotos, aunque en este último punto muchos de ellos sólo cambian la "skin" sin aportar cambios en el control.

Decir que «Pure» es un juego imprescindible es quizá exagerar, y eso que se llevó el premio a mejor juego de conducción del E3 2008, pero es un estupendo ejemplo de cómo títulos de modestas pretensiones se pueden convertir en un referente del género.



## Valoración

| Apartado | Puntuación |
|---|---|
| GRÁFICOS | 5/6 |
| JUGABILIDAD | 5/6 |
| SONIDO/FX | 3/6 |
| ORIGINALIDAD | 2/6 |

## Ficha técnica

- Disney I.
- Conducción
- Noviembre
- 3+
- www.purevideojuego.es

## MODOS DE JUEGO

Además de un discreto (por soso) pero interesante modo online, los modos de juegos se reducen básicamente a tres. En el modo sprint, lo más importa es mantener una velocidad alta y llegar en el menor tiempo posible a la meta. Para hacer trucos y movimientos especiales está Freestyle, donde no importa el cronómetro sino la cantidad de locuras que se nos puede ocurrir encadenar. Por último, y por supuesto, tenemos las carreras, una combinación de Sprint y Freestyle con recompensas en forma de circuitos, quads y pilotos.


PLAYSTATION® Network
12+
www.pegi.info
SACA TU LADO BUZZ!™
SEAS COMO SEAS, ¡HAY UN BUZZ! PARA TI!
Buzz! para PSP: cualquier sitio de la ciudad es bueno para poner a prueba tus conocimientos. Con un mismo juego pueden jugar de 1 a 6 concursantes.
Buzz! para PS2: la mayor variedad de títulos con los que la diversión está asegurada en directo en tu salón.
Buzz! para PS3: el más interactivo de todos, donde podrás descargarte preguntas y jugar on line, con pulsadores inalámbricos y muchas más sorpresas.
Buzz! El mejor juego de preguntas y respuestas para tu PlayStation.
¿A qué esperas para sacar tu lado Buzz!?
BUZZTHEGAME.COM
"PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved. Buzz!™: Quiz TV © 2007 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Relentless Software Ltd./ Curve Studios. Buzz! and the Buzz! logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.
PlayStation®2
PSP®
PlayStation®Portable
PLAYSTATION 3

# DEAD SPACE

**La ciencia ficción, el terror y la acción se dan la mano en una nueva aventura en el espacio donde la supervivencia se convierte en tu principal prioridad. Apaga las luces, sube el volumen y prepárate para pasar miedo de verdad.**

Juegos de terror hay muchos, pero no son tantos los que aciertan a combinar todos los elementos necesarios para crear una experiencia memorable. «Dead Space» sigue los pasos de los clásicos del género de forma admirable, y también aprovecha su ambientación única para diferenciarse del resto y convertirse en una aventura excepcional.

La historia va de una operación de rescate. Una nave minera ha cortado sus comunicaciones de forma misteriosa y se envía un equipo de mantenimiento en su auxilio. Naturalmente, nada más llegar surgen los problemas y te ves obligado a luchar por sobrevivir contra las monstruosidades que ahora habitan en la nave.

**A cortar por lo sano**

Los combates son uno de los grandes aciertos, porque tus enemigos son realmente terroríficos. Disparar al cuerpo o volarles la cabeza ayuda a ralentizarlos, pero para matarlos definitivamente tienes que arrancarles los miembros con certera puntería. Para ello cuentas con diversas armas mejorables, pero poca munición. Cuando las cosas se ponen feas, a veces correr es la mejor opción, e incluso puedes verte obligado a pelear cuerpo a cuerpo. Tu arsenal pronto incluye la capacidad de ralentizar el tiempo y mover objetos. Es útil para pararles los pies a

## VALORACIÓN

GRÁFICOS ■■■■■■

JUGABILIDAD ■■■■■□

SONIDO/FX ■■■■■■

ORIGINALIDAD ■■■■□□

## COMPRAS Y MEJORAS

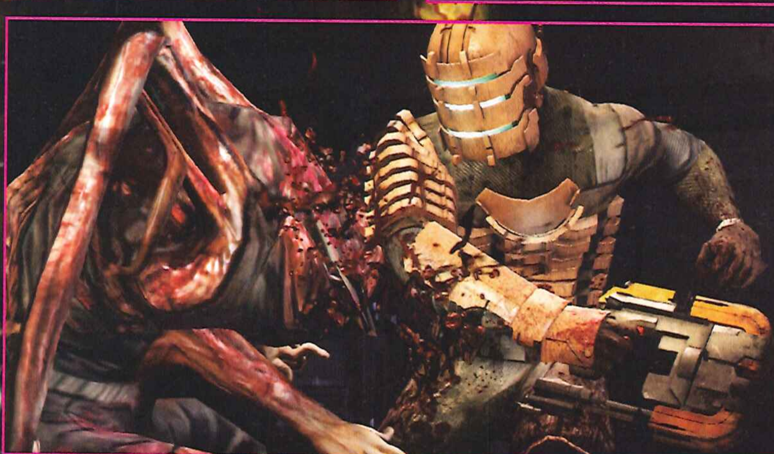
▶ En ciertas estaciones automáticas puedes comprar nuevas armas, munición y botiquines de salud con los créditos que encuentras dispersos por la nave. No sólo eso, también puedes usar los nodos de energía que compres o encuentres para mejorar los atributos de las armas y el traje. Es imposible mejorarlo todo al máximo, así que debes elegir con cuidado en qué quieres especializarte.





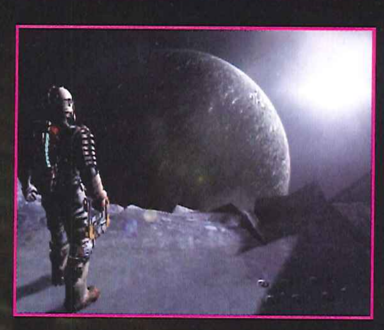






## Ficha técnica

- Electronic Arts
- Acción
- Octubre
- 18+
- http://deadspace.ea.com





los monstruos más veloces o tirarles algún contenedor explosivo, y también sirve para resolver ciertos puz zles del juego.
Tus enemigos son capaces de desplazarse por los conductos de ventilación, trepar por las paredes y tender astutas emboscadas, así que nunca sabes cuándo vas a tener que luchar por tu vida. Por fortuna, hay muchas ocasiones de guardar la partida, porque morir de forma espectacular y sangrienta en las garras de una abominación está a la orden del día. Y qué decir de los enfrentamientos contra los jefes finales... ¡inolvidables!

**Inmersión total**

Pero si tus adversarios son tan terroríficos, buena parte del mérito está en la ambientación. El claustrofóbico entorno de la nave, los juegos de luces y sombras, los súbitos ruidos sospechosos... todo se combina para ponerte los pelos de punta. Y los espeluznantes registros sonoros dejados por los miembros de la tripulación no es que ayuden a tranquilizarte. Además, la interfaz del juego está integrada en las armas y el traje cibernético del protagonista, que es capaz de proyectar pantallas en forma de hologramas. De este modo, nunca se rompe la inmersión con el mundo de juego. Incluso mostrar la línea que te indica el camino hasta el siguiente objetivo forma parte de las habilidades del traje. Es un detalle realmente genial.
Los aficionados al terror no deberían pensárselo mucho. Incluso si no eres muy fan del género, su formidable apartado técnico y su intensa acción en tercera persona te convencerán. Para no perdérselo.

## GUÍA DE JUEGO



Recarga tu arma siempre que tengas ocasión. Es muy frustrante quedarse con el cargador vacío en mitad del ataque de un monstruo. Antes de mejorar la capacidad de un arma, procura que esté casi vacía. Así ganarás un poco de munición extra.
En combate, tienes que apuntar a los miembros. Una buena estrategia es disparar primero a las piernas, son un blanco más fácil y te ayudará a ralentizarlo



antes de rematarlo. Acostúmbrate a moverte mientras apuntas, no te quedes parado. Camina hacia atrás para conseguir un poco de espacio extra entre tú y el monstruo que carga contra ti.
El espacio del inventario es limitado, así que guarda los objetos que no sean de uso inmediato en el almacén. Puedes soltar un objeto, coger otro, usarlo y volver a recoger el objeto que dejaste caer. Usa siempre los botiquines pequeños primero para hacer espacio. Cuando veas una caja con una luz, dale un pisotón para romperla y conseguir sus contenidos.
La función de localizador del traje es útil, así que úsala a menudo para asegurarte de que vas por el buen camino. Ahora bien, no dudes en explorar otros rincones de la nave, porque puedes encontrar objetillos útiles... o algún monstruo al acecho.

## GRAVEDAD CERO Y FALTA DE OXÍGENO

**Que la historia transcurra en el espacio tiene su efecto directo en la jugabilidad. En algunas secciones hay gravedad cero y tienes que acostumbrarte a dar saltos y caminar por las paredes y el techo. También hay momentos en los que dependes de tus reservas de oxígeno, por lo que mejorarlas no es una mala opción. Todo esto contribuye a reforzar la idea de que estás de verdad en una nave espacial.**





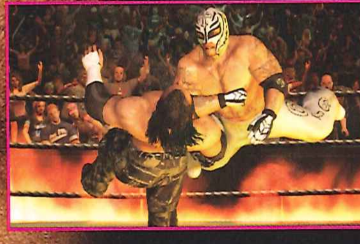
PS3/XBOX 360

# WWE SMACKDOWN VS. RAW 09

**Tortas como panes, agarres imposibles y golpetazos supersónicos no fallan a su cita anual en el cuadrilátero con «WWE Smackdown vs. Raw 2009».** Hay gente que reniega de sus aficiones por miedo a ser etiquetado como "friki". Y si hay algo friki, eso es el wrestling, y dentro de este, ejem, deporte sobresale especialmente lo que podríamos llamar la primera división de la lucha libre: la WWE. A diferencia de la realidad, los videojuegos de «Smackdown» no sólo no son un reducto minoritario mal visto, sino que tienen la extraña particularidad de enganchar a gente que nunca perdería un minuto en ver los combates que televisan los fines de semana.

La jugabilidad es distinta a todos los demás juegos de lucha a los que estamos acostumbrados. Un stick para moverse, otro para realizar agarres o soltarse de ellos, y los botones para realizar combinaciones especiales o movimientos concretos. ¿Que tu rival cae al suelo? Pues tienes un millón de opciones: levantarle del pelo (si tiene), rematarle de un pisotón, hacer una presa o lo que se te ocurra. La combinación entre stick y botones es ejemplar, y ya podían aprender otros títulos como «Fight Night» a combinar las posibilidades dentro de este género. En los apartados técnicos, se conserva la espectacularidad de la televisión gracias a magníficos planos, calcados de la realización americana, y unos luchadores ágiles y muy parecidos a los reales, si bien no perfectos. En sonido, no podría ser más contundente: golpes y gritos ponen la piel de gallina.

La saga «Smackdown vs Raw» lleva camino de convertirse en el Pelé del wrestling dentro de los videojuegos, una exitosa serie que se encumbra en lo más alto de la definición de diversión por méritos propios, gracias a una cuidada jugabilidad, constantes novedades en cada nueva entrega y, por qué no decirlo, el gustillo de machacar a tus colegas con sadismo. Figurado, eso sí.









## Ficha técnica

- THQ
- Lucha
- Noviembre
- 16+
- www.smackdownvsraw.com

## ESPECTÁCULO PURO

**John Cena, Batista, Rey Mysterio... nombres que han pasado a engrosar las listas de superestrellas catódicas al fin están bajo nuestras órdenes en multitud de modos de juego. Y no tiene por qué ser en solitario: hasta cuatro jugadores se pueden montar unas juergas de escándalo sobre el cuadrilátero (o fuera de él). Pero si no tenemos más mandos, no porblem: está el modo Road to Wrestlemania, un modo historia individualizado que sigue acontecimientos de la franquicia; también podemos pasarnos horas con el editor (que permite personalizar hasta los golpes) o bien buscar por internet a algún incauto que nos sirva de sparring, con una buena cantidad adicional de contenidos descargables.**

## Valoración

| | |
|---|---|
| GRÁFICOS | ■■■■□□ |
| JUGABILIDAD | ■■■■□□ |
| SONIDO/FX | ■■■■■□ |
| ORIGINALIDAD | ■■■□□□ |

A FONDO



PLAYSTATION Network
©2007 Sony Computer Entertainment Europe. "PS", "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
Millones de vecinos te esperan en Home
Descubre Home, un nuevo mundo exclusivo para usuarios de PlayStation3 donde podrás crear tu propio personaje y entorno, conocer a millones de personas e interactuar con el resto de jugadores, totalmente gratis. Además tendrás acceso a contenidos exclusivos sólo disponibles en PlayStationNetwork. Bienvenido a PlayStationNetwork, la parte de PlayStation que no conoces.
PLAYSTATION 3



TEXTOS: JOTACÉ

PS3/XBOX 360/Wii/PS2

# NBA LIVE 09

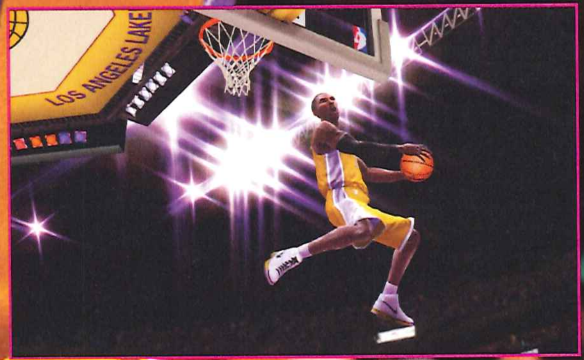
## MUCHO MUNDO

Se nota que, por primera vez en su historia, la saga lleva en su portada "oficial" (no la de cada territorio, para entendernos) a un jugador europeo como es Tony Parker (con más músculos que LeBron tras dos horas de bici estática). Porque en esta edición están también representadas 24 selecciones oficiales FIBA, incluyendo a Argentina, Rusia, Francia, Estados Unidos y, cómo no, España, en un modo Campeonato del Mundo FIBA donde podremos jugar con nuestros colores también en modo online cinco contra cinco. Esta vez no se escapa el oro olímpico.









## FICHA TÉCNICA

- EA
- Deporte
- Octubre
- 3+
- www.nbalive.com

A FONDO

**Los ases de la canasta vuelven a batirse el cobre bajo los aleros y a jugársela de tres sobre la bocina, con la saga más aclamada de la cancha consolera.**

¿Tendrán que subir unos metros el marcador en el pabellón de Portland ante los vuelos nada rasantes de Rudy? ¿Sucumbirá Marc Gasol al poderoso influjo de las alitas con salsa barbacoa de los coquetas parrillas-freidurías de Memphis? ¿Se darán cuenta los Thunder que tienen la peor camiseta y el peor nombre de la NBA? ¿Será Greg Oden el primer rookie del año que podría sacarse el abono de transportes de la tercera edad viendo el careto viejuno que gasta? ¿Se cambiará por fin Scola de estilista? Ay, jugones, esta temporada las intrigas e interrogantes de la mejor liga de basket del mundo son realmente inquietantes. Por si fuera poco, ahí va la más turbadora: ¿habrá puesto por fin «NBA Live» una chapa contra tablero a «NBA 2K»? Bueno, ya se sabe que las comparaciones son odiosas, pero una cosa está clara: igual que su primo hermano «FIFA», este año será recordado como el inicio de la resurrección de la franquicia baloncestística más popular de las canchas. Con los bugs a raya, el aspecto que presenta «NBA Live 09» es espléndido. Tanto en los detalles de cada jugador (hasta el último tatuaje de la plantilla de los Nuggets está actualizado) como en las gradas, más dinámicas que nunca y que evitan el molesto y cutrecillo efecto de "peplum" a base de espectadores "individualizados" y no simples muñequitos de corta y pega. Aunque quizá el invento más estimable en este aspecto sea el diseño y la accesibilidad de los menús, vertebrados en la omnisciente Academia y con detalles tan curiosos como un micro-entrenamiento de tiro entre carga y carga (mucho más útil que el trivial bobo de rigor).

**La imaginación al poder**

Y es que en esta entrega también se ha derrochado más imaginación que nunca, plagando de buenas ideas a modos conocidos como el dinastía (perfeccionado hasta la extenuación a base de todos y cada uno de los aspectos de la franquicia). Los jugones clásicos también tendrán oportunidad de cambiar el rumbo de la historia con los desafíos puntuales de choques vintage (no solo los de la temporada pasada), y para los más casuals y fans están los retos ultrarrápidos, tanto como meter un triple ganador a falta de cinco segundos o robar un balon crucial estilo Larry Bird contra los Pistons en el 87. En este sentido, el modo más pinturero es "Be a Pro (Conviértete en Profesional)", con el que podremos controlar a un jugador desde que da sus primeros pasos en la pista hasta que se convierte en un auténtico fuera de serie de las canchas. Este método permite dirigir sobre el campo a un único jugador, ganando experiencia en cada partida y evolucionando como deportista en diferentes facetas que más convenientemente estimemos oportunas. Tampoco se queda cojo el banquillo multijugador, que también incluye ligas online con datos y estadísticas actualizadas vía internet al momento. Y, como siempre, las piruetas del fin de semana de las estrellas, las plantillas oficiales, los comentarios floridos y los efectos lumínicos recién abrillantados. En fin, puro arcade y showtime para celebrar el amarillo limón de Pau en la portada.



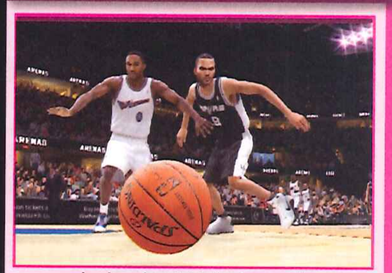
## A PIE DE REALIDAD

Quizá la mejor innovación de esta entrega sea su ADN Dinámico, un complejo sistema que nos permite modelar a nuestros jugadores cosiéndolos directamente con la realidad más rabiosa de la NBA. Así, podremos descargar directamente a nuestra consola los datos de cada jugador de forma diaria, con sus estadísticas, lesiones y cualquier circunstancia que afecte a su juego. Esto también repercutirá en la química del equipo.

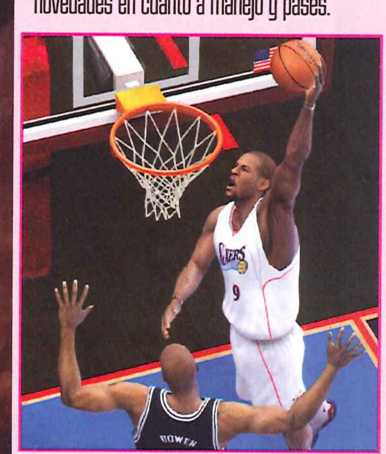
## Valoración

| | |
|---|---|
| GRÁFICOS | ■■■■□□ |
| JUGABILIDAD | ■■■■□□ |
| SONIDO/FX | ■■■■□□ |
| ORIGINALIDAD | ■■■■□□ |

## GUÍA DE JUEGO



Pasado el susto inicial de algunas demos con gráficos tirados "a cuchara", el título de EA Sports ha progresado muy adecuadamente en la columna vertebral de todo juego deportivo: así, esta entrega viene con un manejo más fluido, un control de los bloqueos defensivos, un sistema para pedir el balón y nuevos dribblings y detalles ofensivos debajo del brazo o en la pizarra. En cuanto al control de cada jugador, la principal innovación llega con el nuevo sistema de tiro, donde tendremos que atinar bastante con el momento justo de lanzamiento en relación a la altura del jugador y a su posición con respecto al aro. Menos mal que tenemos a un medidor de energía que nos echará un cable. Eso sí, si somos rookies sudaremos sangre para meter un triple lateral. Otra buena finta llega preciosamente con los nuevos dribblings y, sobre todo, cambios de ritmo, que nos permiten dejar al adversario selladito. Entre las tácticas y estrategias en ataque, nos quedamos con el pick and roll (jugada estrella y determinada también en el «NBA 2K9», curiosamente) En cuanto a la defensa, el sistema "Lock Down Defense" a base de bloqueos y pantallas, en un buen diamante en bruto, aunque necesite ajustes continuos en cada jugada, no siempre facilitados por la movilidad de algunos jugadores con IA algo justa. Ah, y ojo también con la Wii y sus interesantes novedades en cuanto a manejo y pases.



TEXTOS: HAL

# CRASH ¡GUERRA AL COCO-MANIACO!



**Nuestro viejo amigo no ceja en su empeño de renovar su tradición plataformera a toda costa, derrochando carisma y músculos de goma, aunque ya peine algunas canas.**

Sobre todo en este título, donde tendrá que vérselas con unas criaturas mutantes y epatantes casi tan escalofriantes como los titanes de algún título anterior. Muchas esperanzas tiene puestas Vivendi en este nuevo título, y razón no les falta, sobre todo porque su juego franquicia supo mantener el tipo en su gran salto a las consolas de nueva generación, con un muestrario de habilidades y una amplitud de escenarios de los más interesantes. Así, la libertad de acción y movimienos será la característica fundamental de este título, ya que nos permite explorar la isla Wumpa, donde pasaremos unas vacaciones más agitadas que de costumbre. El argumento se centra en el rescate de Coco de las garras de Neo Cortex (este tío no se cansa de dar la brasa...) y N Bryo, cuyo último invento es nada menos que un controlador telepático para leer las mentes de cualquier infeliz. Evidentemente, la Xbox360 es la consola que se lleva la palma a la hora de mostrar el mundo isleño en todo su esplendor, aunque el diseño gráfico raya a buena altura en el resto de las plataformas. En este sentido, destacar la ambientación siniestra de algunos niveles al más puro estilo Tim Burton. También tiene gracia un escenario que homenajea las piezas del mítico «Tetris», todo un paraíso para el fan fatal plataformero. Pero lo más jugoso son los villanos que nos harán la vida imposible, entre ellos un puercoespín-esfera o un bicharraco helado de lo más inquietante. Menos mal que el catálogo de movimientos y ataques es de impresión, entre ellos la capacidad de dominar monstruos, extraída del título anterior. Además, tendremos muy buena vista desde la perspectiva de la chepa de la criaturita de turno. En fin, un título más del gran Crash, que sigue hecho un chaval.

## FICHA TÉCNICA

- Vivendi Games
- Aventura
- Octubre
- 7+
- www.crashbandicoot.com

## AVANTI LA WII

▸Quizá la versión más idónea para disfrutar de las aventuras del marsupial más dicharachero sea la Wii, que en esta entrega presenta logros y extras desbloqueables a tutiplén, e incuso un modo cooperativo donde un colega podrá controlar a Coco Bandicoot y sus habilidades cazatesoros aparte. Con tanto ajetreo, los mandos de la consola amenazarán con echar humo cuando menos te los esperes, así que mejor tener un extintor a mano.

## VALORACIÓN

| | |
|---|---|
| GRÁFICOS | 4/6 |
| JUGABILIDAD | 3/6 |
| SONIDO/FX | 3/6 |
| ORIGINALIDAD | 3/6 |




**Envía un SMS al 7210 con la palabra MEGACONSOLAS y entrarás en el sorteo directo de dos fantásticos móviles Sony Ericsson F305 con el juego para móviles El Inspector Gadget**

Coste del SMS: 0,90€+IVA, válido para cualquier marca y/o modelo.
Promoción válida hasta el 15/12/08

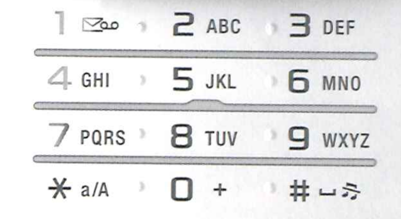






**Sony Ericsson F305**

- Función videoconsola
- Altavoces estéreo
- Radio FM
- E-mail
- Bluetooth
- Cámara de 2MP
- EDGE
- MP3, ACC
- Grabacíon vídeo
- Juegos 3D

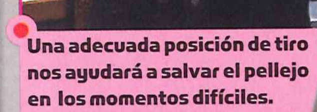






**Videojuego ya disponible en todos los operadores**

# 007 QUANTUM OF SOLACE



Una adecuada posición de tiro nos ayudará a salvar el pellejo en los momentos difíciles.

## CÚBRETE DE GLORIA

Seguramente los que sigan, o sigamos, flipando con «Gears of War 2» no se nos ha deslizado un detalle al probar «Quantum of Solace»: el fabuloso sistema de cobertura que comparten ambos juegos, y que nos mete a martillazos en el fragor de la batalla con solo pulsar el botón de acción y apostillarnos en alguna improvisada trinchera, para después apuntar con mejor puntería de la esperada y seguir avanzando en el ataque. Por supuesto, tratándose de Bond este sistema es menos "bélico" que en el título de Epic, pero le da un toque de elegancia muy letal al FPS, que sigue evolucionando muy gratamente.

## ...técnica

- Activision
- Acción
- Noviembre
- 16+
- http://007thevideogame.com

**Vuelve Bond, James Bond. Y lo hace con nuevos jefes (Activision), un motor gráfico atronador y una combinación explosiva entre acción y sigilo. La sombra de Bourne es alargada, aunque no tenga tanto pedigrí**

Con Harry Potter de añito sabático y comprándose los bañadores para el verano que viene, los jugones necesitábamos un gran héroe mediático y cinéfilo para que no todo en este final de año sea cantar y bailar como los chavales maqueados de "High School Musical". Por suerte, hay alguien que ha acudido presto al rescate. Alguien con licencia para matar, ligar, agitar el martini o lo que le dé la gana. Alguien que es el de siempre desde hace casi medio siglo: Bond, James Bond. Pero nada de empezar a temblar ante una franquicia tradicionalmente considerada como "maldita", más por los experimentos con gaseosa que a veces ha sufrido que por la calidad en sí de los juegos. Cierto que «GoldenEye» fue un hito en la saga, pero otros recientes juegos tampoco han estado tan mal, ¿no? Sea como fuese, Electronic Arts ha tenido a bien dejar el testigo a sangre nueva y fresca, que no es otra que Activision. Y desde luego que han cogido con ganas a 007 y sus huestes (que les dure, porque anuncian un título anual hasta 2014). Claro que tenían un as en la manga que ni los mejores inventos de Q: el motor que Infinity Ward creó para el maravilloso «Call of duty 4», y que les ha servido para arrasar este año con un pack de juegos fetenes. Por ello, tenemos un Bond revitalizado e hipervitaminado, aún más letal y astutamente eficiente que en "Casino Royale".

**Universo Bond**

Eso sí, el argumento tiene "trampa": aunque comenzamos justo donde terminó la anterior aventura del agente, primera de Daniel Graig como 007, solamente un 30% pertenece al filme «Quantum of Solace». Las otras siete misiones estarán dedicadas a explorar el mundillo de "Casino", aunque al menos eso implica seguir disfrutando de la presencia de Eva Green, que algo es algo. Así, la historia sigue los pasos de la traición del MI6 a la que fue sometido Bond, conduciéndole, y conduciéndonos a un tour por todo el mundo, visitando Haití, Uganda, Montenegro, Austria, Bolivia, Italia y demás destinos turísticos bellamente recreados. Porque una de las curiosidades del título es su interesante alternancia entre la cámara en primera y tercera persona, dinamizando poderosamente la acción e integrando a Bond en su ambiente camaleónicamente. Esto también trae como consecuencia una mayor acentuación del sigilo y la exploración, aunque nadie se olvide del combate "a saco", con sus diversos métodos y estrategias, desde los ataques sigilosos hasta el cuerpo a cuerpo o el ataque a gran escala, todos planeados para que tengamos mayor libertad de acción en los combates imprevistos que habrán de librar contra los peores villanos y mercenarios.

Pero ningún juego de 007 sería igual sin el "toque 007", aunque suene a perogrullada. Esto es, un entramado cinematográfico, aunque a veces las animaciones de personajes se queden algo romas (Graig parece más estibador de un muelle escocés que nunca), y unos FX y una música de impresión, con el mítico "James Bond Theme" sonando más que en todas las tragaperras del barrio le ponen el broche a un juego directo que gana en las distancias cortas.









## MEJOR LOBO SOLITARIO



Se esperaba mucho del modo multijugador, sobre todo teniendo como antecedente el fabuloso de «Call of Duty 4». Sin embargo, quizá sea este el único punto débil del juego, por culpa de su sistema de créditos en vez de niveles, que acarrea una lentitud que impregna los modos disponibles, aunque Duelo Bond, Evasión de Bond y Revólver Dorado tienen gracia. Está claro: Bond siempre será un lobo solitario, aunque revolucione a las gallinitas.

## Valoración

**GRÁFICOS** ■■■■■□

**JUGABILIDAD** ■■■■□□

**SONIDO/FX** ■■■■□□

**ORIGINALIDAD** ■■■□□□

## GUÍA DE JUEGO



La alternancia de poderes entre primera y tercera persona no es ninguna novedad en la saga Bond. Pensemos en «NighFire» y hasta en algunas fases de «Agente en juego cruzado». Pero, desde luego, pocas veces se había hecho con tan buen tino como aquí. Por tanto, ten-



dremos que elegir, al aterrizar en un nivel, si liquidarlo en plan tranqui o armando bulla. Muchas veces nuestro instinto nos lo dirá de inmediato, si entramos en un escenario cerrado y con más alarmas en el techo que lucecitas en un



árbol de navidad. El silenciador y el móvil con GPS serán nuestros mejores aliados. Por ejemplo, en la escena de la zona de obras o cuando tengamos que dar casa a Le Chiffre entre cornisas. Pero en otras ocasiones se impone la lucha fratricida, destacando el cuerpo a cuerpo con secuencias "quick time" en cámara lenta para darle la puntilla al enemigo. Aunque también podemos mutar en Bud Spencer y dar boleto a enemigos surtidos gracias a los diversos combos disponibles. Por cierto, las versiones Wii y DS también dan la talla, la primera en ataque y la segunda de puntillas.

TEXTOS: JOTACÉ

PS3/XBOX 360/PS2

# MOTOGP 08

**Derrape a derrape, la franquicia motera por antonomasia ha logrado mantener una línea de lo más regular, sin demasiados tumbos ni caballitos y, sobre todo, sin defraudar a la legión de seguidores del deporte de las dos ruedas, cosa harto meritoria.**

Ahora, celebra su estreno en territorio PS3 y Wii con un aluvión de novedades y detalles para la galería, así como ajustes en su bien equipado motor. Por supuesto, la máxima de mantener las licencias y el realismo cien por cien en 125, 250 y por supuesto GP no se apea del burro, como demuestra la inclusión del nuevo circuito de Indianápolis y, sobre todo, del espectacular nocturno de Qatar. Metidos en faena, tendremos tres modos distintos de pilotaje (arcade, intermedio y simulación), así como cuatro niveles de pilotaje según la IA del rival.

Estamos de suerte pues tendremos a nuestra disposición más modos de juego que nunca, sobresaliendo el estreno del Modo Carrera donde podremos crear nuestro propio piloto y desarrollar sus habilidades durante cinco temporadas. Si tenemos menos paciencia, lo nuestro es la carrera rápida, o bien el Time Attack contra el piloto fantasma. Pero el modo estrella sigue siendo el campeonato, con sus entrenamientos libres y las posibilidades de configurar la moto o hasta el diseño del casco. Medio centenar de desafíos para ir depurando aspectos concretos de nuestra conducción (punta de velocidad, frenos, curvas, trazada...), una excelente opción online que soporta hasta una docena de jugadores en cualquier circuito de la temporada, sonido atronador y, por supuesto, unos gráficos espectaculares, con especial atención a los FX en carrera y al fervor de las gradas, componen y ponen la guinda a esta muy interesante versión de un pequeño gran clásico, como quien dice.




El realismo salta a la vista y en cada curva te la juegas como si estuvieras en un circuito auténtico. ¡Una pasada!

## VALORACIÓN

| | |
|---|---|
| GRÁFICOS | ■■■■□□ |
| JUGABILIDAD | ■■■■□□ |
| SONIDO/FX | ■■■■□□ |
| ORIGINALIDAD | ■■■□□□ |

## COPILOTO INVISIBLE

**Entre todas las novedades de esta versión quizá la más destacada sea el modo tutorial, que nos permitirá decidir qué motocicleta y estilo de conducción encaja mejor con nuestro pilotaje. Así, gracias a sus opciones de juego podremos tomar parte de forma inmediata en una carrera arcade y obtener pistas y consejos desde el principio e incluso en plena carrera, alterando el modelo de competición y las opciones de transmisión. En fin, un fiel copiloto montado en tu chepa en todo momento.**

## FICHA TÉCNICA

- Capcom
- Conducción
- Octubre
- 3+
- www.capcom.com

A FONDO

# LITTLE BIG PLANET

## FICHA TÉCNICA

- Sony
- Simulador
- Noviembre
- 3+

www.littlebigplanet.com

## EL SECRETO ESTÁ EN... EL CARIÑO

Durante la GDC de 2007, miembros del equipo programador de «LBP» confesaron que habían tenido una idea revolucionaria para llevar a cabo un juego, y cuya intención era programarlo con todo el mimo posible; utilizando además las mismas herramientas disponibles en la versión final. Para asegurarse de la estabilidad del sistema, se decidió lanzar el juego cuando hubiesen testeado un millón de veces que todo funcionaba perfectamente. No se ha hecho público las veces que tuvieron que reescribir código para confirmar este punto, pero hasta donde ha dado tiempo a probar, cualquier posible problema está más que superado.



## Los muñecos de trapo ya no son un juego de niños, ¡es de modernos!

Justo en la generación de videojuegos que más está costando sacar adelante los grandísimos proyectos de los que son capaces de mover las gigantescas compañías del sector, los proyectos en apariencia humildes están ganando en apoyos, reconocimiento y, sobre todo, éxito comercial. «Little Big Planet» es uno de los mejores ejemplos vividos en la industria sobre la capacidad que tiene el sector de engatusar a propios y extraños con una idea tan innovadora como atractiva, utilizando apenas conceptos de juego más sencillos que cortar papel higiénico con tijeras, y gráficos que utilizan las últimas técnicas de motor gráfico, físicas, ragdoll y demás complicada parafernalia de software para, curiosamente, simplificar el aspecto general del juego.

Explicando en pocas palabras los objetivos de «Little Big Planet» (en adelante, «LBP»), se podría decir que es un juego de plataformas muy original. Saltos, obstáculos, un modo historia algo corto, en fin, lo típico. Pero bueno, quedarse ahí es como dejar de comer en el aperitivo.

**Entra al trapo**

La nueva producción de Sony te permite un nivel de interactividad con el escenario, personajes y aplicaciones múltiples como nunca antes se había visto. Y esto no es una frase hecha: estamos ante un ejercicio de creatividad pura, donde tú puedes ejercer el papel de programador y donde la edición se convierte en la espina dorsal de un juego increíblemente bien diseñado.

Por hacer una metáfora informática, si todos los juegos con editores hasta la fecha funcionaban con, digamos, Windows, el interfaz de LBP parece diseñado por Apple. Es decir: todos los parámetros controlables se reducen a la mínima expresión de complejidad, para que cualquier usuario meta rocas, mensajes, texto, minijuegos de físicas, globos, cuerdas, paredes, derrumbamientos descomunales, vehículos, otros personajes secundarios, precipicios de diseño, texturas personalizadas... en fin, sólo tenemos un par de páginas para contarlo y no cabe ni la millonésima parte.

Si miras las reviews en la prensa especializada de todo el mundo, verás que muy pocos medios le hayan dado un diez. Pues este no es uno de ellos: el juego es magnífico, "mejor imposible", y las posibles pegas, como que lleva mucho tiempo construir niveles vistosos, en realidad son tremendas ventajas, que te mantienen literalmente pegado al mando hasta que consigues dar tu toque personal a cada una de las creaciones individualizadas. ¿Que el modo historia es muy corto? Pues vaya, ¡si resulta que es un mero añadido extra! No hubiese hecho falta para resultar un juegazo incontestable. En definitiva, un título que si no se convierte en impulsor de ventas de PlayStation 3, es que algo muy serio está pasando en el sector, y los que pertenecemos a la industria no nos lo perdonaríamos. Pruébalo hoy mismo.







## ACOMPAÑANTES DE LUJO

**Los auténticos protagonistas de todo el invento son los muñequitos de trapo que nos representan durante las sesiones que no son de edición. Se han ganado la simpatía unánime de prensa y público, y por supuesto el nivel de personalización es igual de grande que el de los escenarios. De hecho, 2K ha utilizado uno de ellos para el trailer del esperado «Bioshock 2», así como está previsto que aparezcan muñequitos de Solid Snake y otros héroes. Además, muy recomendable el cambio de idioma para los más hábiles con el inglés, porque hay tutoriales doblados por Stephen Fry, un conocido cómico británico (amigo de Hugh Laurie, alias Doctor House) que imprime un toque divertidísimo a su interpretación, indudablemente superior a la ya buena caracterización castellana del juego.**

## VALORACIÓN

| | |
|---|---|
| GRÁFICOS | ■■■■■■ |
| JUGABILIDAD | ■■■■■■ |
| SONIDO/FX | ■■■■□□ |
| ORIGINALIDAD | ■■■■■□ |

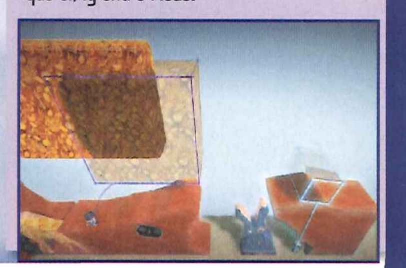
## GUÍA DE JUEGO



Coger LBP por primera vez es como encontrarse con un buen amigo después de mucho tiempo. Quizá no le reconozcas físicamente, pero hay algo familiar en él que te permite estar cómodo tras 5 minutos de charla. Partiendo de lo más básico, tienes un escenario en blanco (o



uno predeterminado), comienzas a poner superficies, obstáculos o lo que quieras y te plantas encima a probar los resultados. El punto más llamativo reside en hacer que los elementos que hemos incluido afecten de alguna manera a la jugabilidad. Por ejemplo, una noria con acelerador permite lanzarnos cual catapulta a una pared infranqueable a menos que la derribemos con nuestra inercia. O cualquier otro ejemplo que se te pase por la cabeza. Al que escribe estas líneas, se le ocurrió felicitar a su madre por su recién adquirida jubilación con un escenario que contenía: obstáculos con formas de letras formando frases dedicadas, jet packs para leer todo con comodidad, personajes hablando (por bocadillos) de lo bien que se iba a sentir e incluso un pequeño vídeo grabado con la cámara de PS3 incrustado. El límite es la imaginación... ¿te atreves a declarte a tu chica utilizando «Little Big Planet»? Hazme caso: seguro que dice que sí, ¡y entre risas!

















Todo lo que siempre habíamos soñado. Un organizador de todas nuestras cosas. Diario, agenda, ropa, chicos, juegos. ¡Qué pasada!




¿Cómo te gustaría que fuera tu chico? Aprende a conquistar su corazón y nada podrá evitar que se vuelva loco por ti.






# ¡Juegos sólo para chicas!

Muestra tu talento, convence al jurado de la tele y conviértete en una Top Model. ¡Estás a un paso de convertirte en una estrella!



Hazte cargo del más dulce de los bebés y vístelo con los conjuntos más divertidos. Cuida de él en 4 edades de crecimiento.



TOP MODEL












# MOTORSTORM PACIFIC RIFT

**El juego que tenía que haber acompañado a PlayStation 3 en su lanzamiento ya está aquí en todo su esplendor.**

Las primeras hornadas de videojuegos para un nuevo sistema de entretenimiento tienen siempre dos vertientes diferenciadas en la crítica: o impresionan, o se rodean de polémica. Más cerca del segundo caso estuvo «MotorStorm», un juego de indudable calidad y bastante originalidad, que sin embargo se encontraba a mil kilómetros de la impresionante demostración técnica que enseñó Sony en el E3 de 2005. Sí, el mismo año de «Killzone 2», aquel fantasma que tres años después empieza a cobrar vida. Superado el escepticismo de sus sólidos pero inferiores gráficos, el jugador que probaba el primer título de carreras quedaba inmediatamente enganchado gracias a una jugabilidad ligeramente inspirada en «Burnout», pero sacando partido de las peculiaridades de los rallies.

La continuación de «MotorStorm», que evita el número 2 en su título por varias razones, aprovecha las mayores virtudes de su antecesor y potencia espectacularmente algunos de sus defectos, convirtiéndolo sin ninguna duda en el título que tenía que haber acompañado a PlayStation 3 en su lanzamiento. No es que el anterior fuese malo, ni mucho menos, pero sí era necesario que un juego sobresaliente saliera al mismo tiempo que el nuevo hardware. «Pacific Rift» es ese juego, ya que sin alcanzar la gloria absoluta en gráficos ha pulido con detalle algunos defectos visuales y añadido pocas pero jugosas novedades. Empezando por el aspecto general, la presentación y menús son calcados al anterior. Por cierto, cuando metas el disco por primera vez te preguntarás si las imágenes que salen al principio de la intro son reales o renders pregrabados. Pues bueno, son imágenes reales, todavía no hemos llegado a tanto en el sector de los videojuegos. Sin embargo, todo lo que sigue sí está calculado por los tropecientos mil procesadores paralelos de PlayStation 3. Eso incluye una física de infarto, brillos sobre superficies hiperrealistas (el agua cambia su comportamiento, por ejemplo, si está en un charco o en la orilla del mar) y sobre todo unos choques devastadores pero gratificantes de ver.

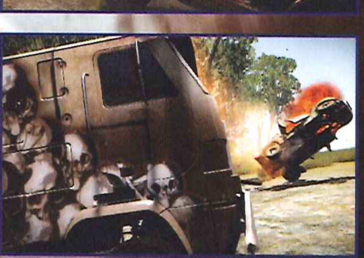
**Cuidado con pegártela**

En jugabilidad, no podía haber más variedad de control y estrategias que cambiando el tipo de vehículo que conducimos. Por supuesto, sus consecuencias en los accidentes, las inercias y demás parafernalia gravitacional están representadas recreando hasta el más mínimo detalle. Si te fijas en la edad recomendada del juego, no es habitual que un título deportivo tenga una recomendación para mayores de 16 años. Eso es debido a que estos accidentes tienen consecuencias fatales para los pilotos, y aún sin salir ni una gota de sangre, los más aparatosos erizarán el vello de los más osados.

En definitiva, un acierto que los aficionados al género sabrán agradecer en las larguísimas partidas en solitario o bien compartiendo su mala leche sobre la pista. Porque no lo olvidemos: lo importante es llegar el primero.










## MODOS DE JUEGO... ARRIESGADOS

▸ La variedad de modos en un juego de carreras no suele ser su punto fuerte. Aparte de los cronos, carreras y exploraciones en solitario, «Pacific Rift» es un título eminentemente online. Ver a más de una docena de participantes intentando sacar de la pista a sus rivales no tiene precio en las repeticiones, que oscilan entre el humor y la espectacularidad. Y es que a quién se le ocurre correr por encima de un volcán, en unos precipicios de cientos de metros o bajo cataratas y cráteres inmensos. Y aún así, el gran acabado técnico consigue que nos creamos lo visto en pantalla. Increíble.

## GUÍA DE JUEGO

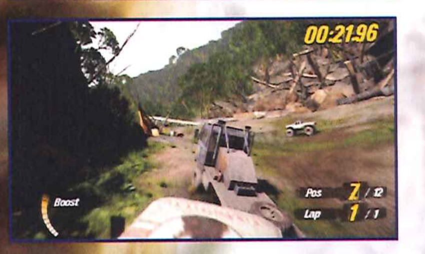


Controlar «MotorStorm Pacific Rift» es más fácil que ligar con un concursante de Gran Hermano. Acelerador, freno y turbo. Punto. Sinceramente, no estamos seguros de que haya freno de mano en el control, más que nada porque sería una locura utilizarlo en los terrenos sobre los que desarrolla el juego. Como decíamos en otro recuadro, la mayor novedad reside en la posibilidad de interactuar con el escenario y hacer que este afecte al motor. Así, por ejemplo, pasar por debajo de una catarata o por encima de un charco refrescará el motor y podremos utilizar el turbo-boost durante unos segundos extra. De hecho, la resistencia máxima (aunque depende del vehículo) también se ha elevado ligeramente, y si mantenemos pulsado el botón hasta el límite todavía tenemos unas décimas de empuje suplementarias antes de que las bujías exploten. Merece la pena comprobar hasta dónde puede llegar la potencia de estos turbos, para apurar al máximo en los últimos momentos de la carrera. Y aprovechar también los saltos para acelerar al máximo, porque suele ser uno de los puntos donde más fácilmente nos adelantan nuestros temerarios rivales. Por cierto, la física en estos momentos se ajusta en favor del usuario, evitando algunos vuelcos que en la realidad sí sucederían.















## FICHA TÉCNICA

- Sony
- Conducción
- Noviembre
- 16+
- www.motorstorm.com

## ESCENARIOS INTERACTIVOS

▸ **Además de todo el destrozo que podemos ocasionar en objetos y obstáculos semidestructibles, la mayor novedad de «Pacific Rift» reside en la interactividad que permiten los nuevos diseños de escenario. Aproximadamente el doble de circuitos que en la ocasión anterior, las condiciones del terreno afectan directamente al comportamiento del motor, ya sea arena embarrada, charcos y, ejem, lava volcánica. Un aspecto que también ha mejorado es la sensación de velocidad, vertiginosamente mareante en la cámara más cercana al vehículo (sólo hay dos), pero destinada a gente con televisiones grandes. No podrán flipar en alta definición, porque sólo soporta 720 líneas en progresivo... pero el sonido de los motores plegará notablemente las exigencias del más sibarita.**

# SIREN BLOOD CURSE



**El miedo, para quien se lo trabaja. Y, desde luego, los más currantes en cuestión de escalofríos de autor siguen siendo los japos.** Películas regomeyas con niños fantasmas dentro, webs de respingo y, por supuesto, videojuegos de ciscarse por la patita p'abajo como la franquicia «Forbidden Siren», para algunos heredera directa de «Proyect Zero», quizá la más terrorífica desde «Silent Hill» (los tiros de «Resident Evil» siempre han ido por otra parte), otra obra maestra de Keiichi Toyama. Cuando pensábamos que los shibito dichosos se iban a quedar purgando sus miedos en la Pstore (y sus 9 Gb de tonelaje), Sony nos da el alegrón de disfrutar de esta ampliación y perfeccionamiento del primer título de la saga. Así, tendremos la ocasión de visitar la docena de sórdidos episodios en los alrededores de Hanuda, un oscuro y tétrico pueblo japonés, congelado en los años 70 y rodeado de un mar amenazador. Mientras filma un documental sobre la misteriosa comunidad, un equipo de televisión norteamericano descubre que el pueblo es presa de una antigua maldición.

Los desafortunados visitantes tendrán que escapar de allí inmediatamente, o enfrentarse a toda una suerte de bestias, muertos vivientes y demás criaturas indeseables que tratarán de convertirlos en monstruos. En cada episodio podremos ponernos en la piel de cada uno de los visitantes, resolviendo misiones o submisiones (algunas muy sencillitas) y liquidando a las pavorosas criaturas con que nos crucemos con armas variadas (aunque la barra de hierro es mano de santo). Además, aunque se trate de un FPS, con el sistema 'Sight-Jack', cambiaremos el punto de vista, pudiendo ver a través de los ojos de la presa, de los nuestros propios, de los de los compañeros o de los cazadores de Hanuda. Geniales FX lumínicos y muchos ítems sueltos redondean una experiencia horripilante aunque le falte un puntito de hervor.

## Ficha técnica

- Sony
- Survival horror
- Octubre
- 18+
- http://es.sony.com

## SUSTOS PRECIPITADOS

▶ El nuevo "proyecto Siren" comenzó a hacer ruido hace cosa de año y medio, con un extraño y misterioso anuncio-anzuelo plantado en una web con una inquietante cuenta atrás. Recordemos que la estrategia fue similar al teaser de "Monstruoso", que causó un gran revuelo en YouTube y disparó la expectación. Algunos hablaban del viejo project-to-fake de «Heavenly Rain», alimentando más el morbo y la leyenda. Cosa que se desbarató un pelín al ver de qué se trataba en realidad. Claro que otros siguieron salivando pensando en un «Siren 3» "de verdad" para PS3. Moraleja: mejor primero asusta y luego pregunta.

## Valoración

| | |
|---|---|
| GRÁFICOS | ■■■■□□ |
| JUGABILIDAD | ■■■■□□ |
| SONIDO/FX | ■■■■■□ |
| ORIGINALIDAD | ■■■□□□ |

eu.playstation.com

16+ www.pegi.info

## Disfruta ahora en tu PSP los mejores juegos de PlayStation® Network.

Vuelve loco a tu cerebro con el nuevo Puzzle Pack, que incluye el trepidante Go! Puzzle™, el desenfrenado rescate de roedores en Lemmings® y el reto de cálculo de Go! Sudoku™.

Pon a prueba tus habilidades y despierta tus sentidos con el Power Pack, donde vivirás la acción por el espacio de Syphon Filter™. Combat Ops, el hipnotizante flOw y la diversión rítmica de Beats.

**Cada pack incluye 3 juegos por sólo 19,99 €** (PVP recomendado)





PSP

PlayStation® Portable

TEXTOS: HAL

# PLAY STATION NETWORK
## COLLECTION PUZZLE PACK

**Parece que fue ayer cuando la PSP llegó a nuestras vidas jugonas pero resulta que ya lleva tres añazos entre nosotros y, como buena "veterana", ha vivo la revolución hormonal (esa flamante PSP3000),** le han salido un par de novios serios (juegazos como «God of War» o «GTA Liberty City Stories») y hasta ha tenido tiempo de maquearse con charms de lujo creados por diseñadores españoles de postín. Y, cómo no, ya tiene su pequeña biografía a sus espaldas, cargada de títulos que, posiblemente, tampoco justificasen el desembolso como juego "individual", así que en tiempos de crisis cae como maná del cielo iniciativas como estos packs 3 en 1. Sobre todo el "puzzlero", que por algo arranca con buenos motores el filón. Así, no encontramos un trío que exprime las neuronas y los reflejos al máximo. Empezamos con «Go!Puzzle», una auténtica zarzuela de rompecabezas, muchos de ellos inspirados en clasicazos como «Tetris», «Meteos» o el entrañable «Conecta cuatro» y que ha sido uno de los superventas de PStore. Con unos menús más directos que el derechazo de un peso pesado y unos gráficos eléctricos y sin "solución de continuidad", nos veremos inmersos en decenas de paneles, tableros y acertijos que requerirán toda nuestra destreza y rapidez. Y qué decir de «Go!Sudoku», que hace un par de años llenó de "numeración" salvaje la pantalla de la PSP. Casi un millar de puzzles (en cuatro niveles de dificultad), opciones de descarga también de fondos de pantalla) y multijugador hasta para cuatro usuarios estrujan el chiste matemático al máximo. Y como broche de oro, un ilustre veterano, «Lemmings», el de los gusanitos suicidas, con muchas herramientas de salvamento, cerca de 200 niveles y un nivel de adicción brutal. Aunque esto último es aplicable a este dicharachero pack.




## FICHA TÉCNICA

- Sony
- Puzzle
- Octubre
- 3+
- http://es.sony.com




## DARLE POWER

Por supuesto, una idea tan brillante y rentable no se podía quedar más sola que la una. Por ello, Sony también acompaña el lanzamiento del «Puzzle Pack» con el llamado «Power Pack», que incluye juegos realmente poderosos como «Flow», «Beats» y «Syphon Filter: Combat Ops». Y ya se rumorean las siguientes entregas, sobre todo una deportiva que también rebañaría algunos carrileros de la casa.





## VALORACIÓN

- GRÁFICOS
- JUGABILIDAD
- SONIDO/FX
- ORIGINALIDAD





# STAR OCEAN FIRST DEPARTURE

## FICHA TÉCNICA

- Square-Enix
- Rol
- Octubre
- 12+
- www.staroceangame.com

**Los más veteranos del lugar recordarán sin duda una de las sagas pioneras y punteras del mundillo RPG, que descolló en la NES allá por el 86 y que permaneció para siempre en el archipiélago nipón por culpa de la crisis de Enix en Estados Unidos.**

Pero ahora, acudiendo a su rescate como si de una princesa hechizada se tratase, la PSP ha tenido a bien insuflar vida consolera a «Star Ocean», el de los combates en tiempo real y el sistema de "sonido virtual real" que hizo correr tanto ríos de tinta entre la prensa especializada de los inolvidables años 80. Así, podremos disfrutar del primer episodio de la saga en una versión totalmente remasterizada y con un motor de juego perfeccionado, un sistema de combate mejorado y escenas animadas totalmente nuevas y dobladas, pensadas especialmente para una pantalla de 16:9. Recordemos el argumento para los que no peinan canas, suertudos ellos.

Estamos en el año cósmico 346 y, durante el apogeo de una guerra intergaláctica, la tripulación de la nave Calnus decide investigar un planeta relativamente desconocido llamado Roak y descubre que está asolado por una plaga. Aparte de unos gráficos a años-luz de los píxeles típicos de una consola de 16 bits (obra y gracia de la célebre fábrica de animación Production I.G.), Square Enix aplica muy sabiamente las lecciones aprendidas con sus «Final Fantasy»(sobre todo el «IV»), acercando al jugón occidental una pequeña maravilla plagada de detalles donde se mantiene el gran puntal de la saga: los combates a tiempo real que mantendrán a los jugadores inmersos constantemente en la acción. Un cuidadoso doblaje, buenos FX luminosos y sonoros y un sistema de situaciones especiales que dotará de una gran profundidad a la historia y creará mil y un argumentos secundarios entre los personajes revive de forma prodigiosa el clasicazo.

## VALORACIÓN

- GRÁFICOS
- JUGABILIDAD
- SONIDO/FX
- ORIGINALIDAD

## EL HILO VERDE

A pesar del punto a favor de Sony con esta espléndida conversión para PSP, a principios de verano la competencia se apuntaba un tanto mucho mayor al desvelarse que la cuarta entrega "oficial" de la saga, bautizada como «The Last Hope», irá a parar el año próximo en la consola de Microsoft. Por tanto, la complejidad de misiones, planetas y galaxias para visitar se incrementará a la enésima potencia en el universo Xbox360. Una digna continuación a las no menos espléndidas entregas anteriores de la franquicia para consolas de sobremesa.

# BUZZ! CEREBROS EN ACCIÓN

**Después de su triunfal salto veraniego en PSP, la franquicia más preguntona (y contestona) de Sony sigue refugiándose muy cómodamente en la consola portátil, aunque ahora cambia radicalmente de look y de filosofía.** Porque, en vez del clásico plató de televisión donde nos acribillarán a cuestiones más o menos triviales y del "cuore", tendremos un laboratorio ejemplar para medir el potencial de nuestro cerebrito a través de una batería de retos que exprimirán al máximo nuestra materia gris a través de dieciséis pruebas divididas en cuatro grandes bloques temáticos. Por ejemplo, en "Reconocimiento de siluetas", tendremos que identificar un objeto entre cuatro opciones a partir de su silueta que, según vayamos superando en nivel, la cosa se irá complicando.

Quizá las pruebas más exigentes son las de memoria, donde tendremos que demostrar nuestra habilidad para recordar formas y números. Por ejemplo, en "Piezas de puzzle" tendremos que rearmar un rompecabezas al que le han extraido una pieza. Tampoco son mancos los juegos de análisis, como "Laberinto", en el que encontraremos a cuatro personajes a ambos lados de una mazmorra y deberemos elegir al que tiene más fácil la salida a priori. Y rapidez mental y mucha capacidad lógica también exigen los retos matemáticos, como en "Cálculo manchado", donde deberemos descifrar el número o símbolo matemático que falta en una ecuación dada. Y por si algo faltaba en este batido de neuronas es un agitador temporal, ya que algunas pruebas son contrarreloj y el vértigo a la hora de hacerse con las medallas de bronce, plata y oro. Menos mal que el humor típico de la saga no falla en este experimento tan "seriote". Ni los personajes estrambóticos, claro..




## FICHA TÉCNICA

- Sony
- Puzzle
- Diciembre
- 3+
- www.buzzthegame.com

## ENTRENANDO LA NEURONA

Aparte de las multifunciones para jugadores en comandita o hasta media docena de cerebritos con una sola consola, tendremos funciones curiosas como la que nos permite ver tu progreso en un gráfico o el modo de entrenamiento, donde podremos jugar a nuestro propio ritmo a cualquiera de los juegos y conocer cuáles son nuestros puntos fuertes. De postre, podremos hacer un 'examen' en el que se nos asignarán juegos al azar para desbloquear nuevos desafíos ultrarrápidos.

## VALORACIÓN

- GRÁFICOS: 4/6
- JUGABILIDAD: 4/6
- SONIDO/FX: 3/6
- ORIGINALIDAD: 4/6

# R-TYPE TACTICS

**Ah, «R-Type», cuántos recuerdos para el jugón veterano (seguro que más de uno se imaginaba que íbamos a empezar en este tono la reseña).**
Hace más de veinte años que esta franquicia matamarcianos empezó su andadura por las máquinas recreativas y el "territorio spectrum", y hace cuatro Irem Software decidió darla por finiquitada con el gozoso «R-Type Final» para PS2. Pero mira tú por dónde ahora nos sorprenden con esta nueva entrega, que pretende encauzar la saga por la vertiente estratégica, aunque sin olvidar de activar la pólvora galáctica. Así, tendremos que darle caña a los aliens Bydo a través de un par de combinaciones a la hora de elegir las unidades de combate "terrícolas". Por supuesto, estas unidades se irán haciendo más complejas y completas a lo largo del juego, con versiones nodrizas, anfibias, bombarderas y demás.
Todos ellos, con sus ataques y tácticas bélicas personalizadas que tendremos que ir puliendo (así como nuestra experiencia creciente) para acabar con el gran buque insignia enemigo. Sobre el papel, no pintaba mal la cosa, aunque tras disfrutar de los primeros compases (y de la atractiva intro), caeremos en el gran bache del juego: su repetitividad. Esto es, casi siempre usaremos el mismo sistema de ataque y defensa, lastrado por la escasa IA a la hora de tomar decisiones, algo clave en este género. Eso sí, las fases 2D tienen un look encomiable (sobre todo en la variedad de unidades disponibles), aunque los escenarios 3D a veces se quedan muy justitos. Otro punto a favor son los extras desbloqueables, como pantallas alternativas para ilustrar nuestros combates, muy entretenidos en el modo ad-hoc. Pese a todo, el sabor de boca es agridulce, y algunos incluso pensarán que no merece la pena resucitar a un mito que ya dormía el sueño de los inmortales.

## RIP AL MATAMARCIANOS

Quizá lo más triste de este juego es que supone el certificado de defunción de uno de los subgéneros más queridos : los "matamarcianos" o "matamoscas", que brillaron con luz propia gracias a juegazos como «Phoenix», «Galaga» o hasta «1942». Es curioso que las consolas portátiles no hayan aprovechado el filón nostálgico, salvo en algunas recopilaciones retro, siendo las vetustas Dreamcast o GameCube donde encontremos los últimos coletazos de unos juegos que, al menos, siguen luciendo en el territorio móvil. Algo es algo.

## FICHA TÉCNICA

- Virgin Play
- Estrategia
- Septiembre
- 3+
- www.atlus.com/r-type

## VALORACIÓN

- GRÁFICOS
- JUGABILIDAD
- SONIDO/FX
- ORIGINALIDAD

A FONDO

# HIGH SCHOOL MUSICAL 3 DANCE



**Mueve el esqueleto con mucho salero y desconyuntamiento gracias a este juego que, por supuesto, le da cancha ociosa a uno de los fenómenos cinéfilos y juveniles más brutales de los últimos tiempos.**

Mareantes son las cifras de recaudación de la peli, sobre todo teniendo en cuenta que sus dos primeras entregas llegaron directamente a la pequeña pantalla. Pero ya se sabe, los designios de la muchachada son inexcrutables. Por supuesto, la franquicia de Disney ya había explotado el filón en un puñado de juegos de filosofía similar a este, aunque aquí la vertiente globalizadora se imponga. Así, podremos bailar alegremente con las canciones originales de la película, explorar cada rincón de la escuela y meternos en la piel de todos sus personajes, entre ellos Troy, Gabriella, Sharpay, Ryan, Chad y Taylor, a estas alturas convertidos en ídolos de masas con acné.

No solo eso, ya que el juego presenta un completo editor que nos permite crear a nuestro propio prota y convertirlo en un auténtico Wildcat con todos los accesorios y vestuario disponible. La mecánica del juego es sencilla: tendremos que enfrentarnos a cada baile que se nos ponga por delante, sincronizando los movimientos gracias a los clásicos "quick time", aunque en esta ocasión se presenten de forma más marchosilla. Al completar cada baile, acumularemos puntos para desbloquear nuevas canciones y accesorios, así como escenarios e ítems que harán las delicias de los fans de la saga. Muy interesante y necesaria es la versión multijugadora, que nos permite hacer coreografías contra varios amigos en el modo "competitivo" o sincronizar nuestros pasos en el modo "cooperativo". En fin, un título la mar de divertido y con más baile en las venas que la Igartiburu esa...

## FICHA TÉCNICA

- Disney Interactive
- Musical
- Noviembre
- 3+
- http://disney.go.com/disneyinteractivestudios/hsm3

## VALORACIÓN

| | |
|---|---|
| GRÁFICOS | 4/6 |
| JUGABILIDAD | 4/6 |
| SONIDO/FX | 4/6 |
| ORIGINALIDAD | 3/6 |

## PISTAS MÚLTIPLES

**No hay duda de que la gran apuesta jugona para estos meses viene por el lado del cante y el baile. Aparte de karaokes sofisticados y bandas multiinstrumentales, el estrella de la pista es la saga de Disney, debidamente desglosada y compartimentada. Así, tenemos el «Sing it» con micrófonos para Wii, PS3 y PS2, la edición especial también para Xbox360 con temas de «Hanna Montana» y «Camp Rock», el «HSM 3» que nos ocupa aquí, y otra versión especial para DS, con mucha caña con el stylus. Marcha por un tubo.**









# EL ÚLTIMO EQUIPO

NINTENDO DS lite

TOUCH MIC

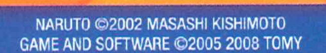
Naruto vuelve a Nintendo DS y esta vez ¡viene con refuerzos! Elige tres de tus ninjas favoritos para reunir al equipo definitivo con un solo toque en la pantalla táctil. Defiende tu aldea del ataque enemigo, lucha para abrirte camino a través de más de 40 misiones repletas de acción y consigue vencer a Orochimaru en el combate final.











TEXTOS: AYI SÁNCHEZ

# GEARS OF WAR 2



## Valoración

| | |
|---|---|
| GRÁFICOS | ■■■■■■ |
| JUGABILIDAD | ■■■■■□ |
| SONIDO/FX | ■■■■■■ |
| ORIGINALIDAD | ■■■■□□ |



A FONDO

## UN TORRENTE DE PIXELES OPTIMIZADOS



El aspecto gráfico vuelve a lucir tan pulido y espectacular como el primero. La dinámica física del juego sigue corriendo a cargo del Unreal Engine. Esta nueva entrega mueve más cantidad de enemigos por escena y tiene una mayor profundidad de visión en los escenarios. Epic ha optado por aumentar el número de localizaciones exteriores para evitar la sensación de linealidad y en cierto modo lo ha conseguido. Los tan temidos picos de frames han sido corregidos. Ni siquiera en los escenarios más sobresaturados de enemigos y explosiones la consola experimenta ralentizaciones, demostrando que tras este juego ha habido una labor de optimización para deleite del jugón. Es técnicamente imposible que «GOW2» no nos entre por los ojos.





**Desde su irrupción en la nueva generación «Gears of War» ha simbolizado el sumun que todo gamer desea para sí. Dos largos años después, Epic Games engendra por fin la esperada secuela. ¿Estará a la altura?**

Que cesen los babeos. «Gears of War 2» ya es una realidad. Y menuda realidad, cargada de acción, ríos de sangre y algunas jugosas novedades. Marcus Phoenix vuelve junto a su "trouppe" para repartir estopa a los Locust en un nuevo arco argumental bastante más elaborado que el de su primer guión. Los fatales destinos de determinados personajes harán mella en el transcurso de la trama. La encrucijada comienza en Jacinto, una población humana constantemente asediada por los alienígenas, que ya sea dicho de paso, sólo defienden el planeta que nosotros invadimos. Este será el punto de salida para una macro operación militar que busca asestar el golpe definitivo a los Locust. La variedad de escenarios que atravesaremos en la consecución del juego van desde viejas ciudades humanas derruidas hasta los intricados túneles del Riftworm plagados de sus peculiares inquilinos. La presencia de enemigos en pantalla es muchísimo más amplia, con la sensación de guerra caótica que ello conlleva. Tanto el número de vehículos como el de enemigos combatibles ha sido sustancialmente ampliado para recrear las épicas dimensiones del título. La primera hora de juego puede ser una de las más eufóricas y revitalizantes de los últimos meses. Enfrentarnos a lomos de una tuneladora mecanizada a todo tipo de aberraciones titánicas por tierra y aire debería ser recetado como anti-estresante por la seguridad social. La dificultad de juego vuelve organizarse en diferentes niveles que se ajustan a la habilidad de cada uno. La dificultad elevada se le puede atragantar incluso al hard gamer, obligándole una y otra vez a volver a cargar el último punto de control. Por si la experiencia en solitario se nos antojara escasa, existe la posibilidad de jugar el modo campaña en pantalla dividida. En cuanto al estilo de juego, «Gears of War 2» no ha variado un ápice con respecto a su episodio anterior. Los parapetos vuelven a configurarse como nuestro seguro de vida mientras que los disparos a lo loco siguen valiendo de poco. El manejo de las maniobras para ponerse a cubierto ha sido mejorado notablemente, evitando el indeseable "efecto ventosa" que Marcus Phoenix sufría en silencio.



### Casi real, casi perfecto

Es innegable que la acción de «GOW 2» es envolvente de principio a fin, y que el realismo de sus tiroteos, cámara de combate incluida, lo sitúan como el plato más fuerte que 360 puede ofrecer en su menú "shooter". Pero más allá del aspecto visual, es de elogiar su apartado de sonido, que consigue dar cohesión a las imágenes y su espectacular banda sonora que recuerda en algunos pasajes a "Depredador". Si en algo peca «GOW2» es en su escasa innovación, viniendo a ser una secuela que amplía y magnifica lo logrado en su primer asalto. Con lo bueno y lo malo, lo único seguro es que será un videojuego que ofrece mucho jugo para exprimir ¿o deberíamos decir sangre (alienígena) que derramar?

## GUÍA DE JUEGO

Si ya has jugado a «Gears of War» anteriormente comprobarás que el manejo sigue siendo casi idéntico con algunas excepciones. Si es la primera vez que encarnas a Phoenix, no te preocupes, sólo debemos saber una regla básica ¡cúbrete y dispara! El botón derecho superior valdrá ahora para refrigerar las armas pesadas que utilicemos o para recargar con el clásico sistema de la barra. No olvides rematar a los enemigos cuando se encuentren moribundos. Aparte del clásico ametrallamiento, podrás utilizar los botones Y, X y B para diversos "fatalities" que aumentan en espectacularidad, pero también en tiempo al que estamos expuestos al enemigo. El uso de Locust como escudos presionando A, también te puede ser de gran ayuda. La experiencia en modo campaña puede resultar exquisita, pero uno de los puntos más fuertes del juego reside en su multiplayer. Horas de diversión se reparten en modos tan frenéticos como Horda una especie de ejercicio de supervivencia en el que tendremos que sobrevivir en equipo hasta a 50 oleadas Locust. Otro de ellos es el de Bandera Humana que viene a seguir los patrones clásicos de captura de bandera pero con una excepción, la bandera tiene patas y encima se comporta hostilmente.

## LOCUST BUENO, LOCUST MUERTO

**La violencia explícita del juego ha sido ampliamente criticada hasta tal punto que no verá la luz en Alemania y muy posiblemente tampoco en Japón. Pero teniendo en cuenta que se trata de un título enfocado hacia los adultos, sus desarrolladores han cumplido con su público incluyendo pequeños guiños carniceros. En «GOW2» los Locust heridos gravemente huyen arrastrándose por el suelo dejando un reguero. Es entonces cuando podemos aprovechar para o bien usarlos como escudos ¿alienígenas? y protegernos del fuego enemigo, o rematarlos de tres maneras diferentes a cada cual más farruca. La motosierra incorpora una animación de desmembramiento adicional si cogemos a los extraterrestres por la espalda. Tranquilidad porque lo que no falta es la casquería.**

## técnica

- Microsoft
- Shooter
- Noviembre
- 18+
- www.gearsofwar.com

TEXTOS: GABRIEL CARMONA

# FABLE 2

**Es hora de regresar al mundo de Albion y crear un nuevo héroe. ¿Qué clase de decisiones tomará? ¿Será un héroe bueno que se hace amigo de la gente? ¿Un héroe malo que aterroriza a la comunidad? La decisión es tuya.**

Ser un héroe y salvar al mundo es el tema básico de todo buen juego de rol de fantasía. Sin embargo, en «Fable 2», hay mucho más que hacer además de zurrarles a los malos, ganar experiencia y superar una misión tras otra hasta enfrentarte al malo final. Éste es un juego que recompensa la experimentación, el probar cosas, explorar... Al final, tu aventura será lo que tú quieras que sea.

¿Y qué cosas puedes hacer? Pues de todo... buscarte un trabajo, meterte al negocio de terrateniente, interactuar con los habitantes del mundo como estimes conveniente o incluso casarte y formar una familia. Tus acciones no sólo influyen en el mundo que te rodea, también afectan a tu aspecto personal y puedes conseguir algunos extras muy suculentos.

**¡A repartir leña**

El sistema de combate es muy divertido, sólo con tres botones controlas los ataques cuerpo a cuerpo, los ataques a distancia y los ataques mágicos. En una batalla puedes utilizar las tres cosas, y te dan más experiencia por combinarlas. Curiosamente, no puedes morir. Lo héroes no mueren, ¿no? En caso de derrota, lo peor que te puede pasar es perder las esferas de experiencia que no hayas recogido y ganar algunas cicatrices. Esto de que la muerte no tenga una severa penalización (como regresar al último punto de control) suena raro y atípico, pero funciona. Si te paras a pensar, ¿qué tiene de



## EL MEJOR AMIGO DEL HÉROE

**En tus vagabundeos por Albión tienes un fiel aliado: un simpático perro que ataca a tus enemigos y encuentra tesoros escondidos. Puedes interactuar con tu perro igual que con los otros personajes del juego, pero a diferencia de ellos, él siempre te querrá, hagas lo que hagas. Puedes incluso ignorarlo completamente si te da por ahí. Pero la verdad es que el chucho se hace querer.**

## VALORACIÓN

GRÁFICOS ■■■■■□

JUGABILIDAD ■■■■■□

SONIDO/FX ■■■■■■

ORIGINALIDAD ■■■■■■



divertido rehacer lo andado después de ser derrotado? En «Fable 2», la aventura siempre sigue adelante.
Otra función muy interesante del juego es que un caminillo dorado te indica dónde se encuentra el siguiente objetivo de tu misión. Es muy útil si lo que quieres es avanzar rápidamente en la historia, pero seguirlo o no es opcional. Hay montones de cosas por descubrir y probar, y siguiendo el camino predeterminado no las vas a encontrar.
Gráficamente es un título espectacular. Los escenarios están llenos de detalle y los efectos atmosféricos hacen que el mundo parezca realmente vivo. El estilo artístico es caricaturesco, pero a la vez, un tanto oscuro. Parece sacado de algún cómic europeo para adultos. Sorprende el apartado sonoro, que tiene una cantidad asombrosa de voces y, además, están dobladas al español de maravilla. ¡Es algo fundamental para sentirse parte del universo del juego! No son solo los diálogos, los divertidos comentarios de la gente que te rodea también están doblados, imagistral!
Con tantísimas cosas por hacer y tantísimas misiones por descubrir, cuando llegas al final, seguro que querrás jugar otra vez para ver qué te has dejado por el camino. Además, el héroe puede ser muy diferente según hayas elegido ser bueno o malo, así que vale la pena experimentar la historia desde la otra perspectiva e intentar cosas nuevas. ¡No te defraudará!

## FICHA TÉCNICA

- Microsoft
- Rol
- Octubre
- 16+
- www.xbox.es/fable2

## TU Y TU SECUAZ

**Una de las grandes sorpresas de «Fable 2» es que puedes jugarlo cooperativamente con un amigo. En cualquier momento, pulsa un botón en el segundo mando y pasará a acompañarte con un secuaz que puede echarte una mano en los combates. El secuaz puede ganar oro y experiencia que luego tu amigo puede llevarse para su propia partida. ¡Incluso se puede jugar en Xbox LIVE!**

## GUÍA DE JUEGO

Ganar dinero en Albion es fácil, si sabes cómo hacerlo. La clave está en comprar casas y alquilarlas. De este modo, cada cinco minutos cobrarás la renta de tus casas alquiladas, ¡incluso mientras no estás jugando! Aunque la renta es mayor si pasas el tiempo en el juego. Antes de empezar a gastarte el dinero en ropa y chuminadas, mejor invierte en comprar casas cuanto antes. Los trabajos de camarero, herrero o leñador implican un pequeño minijuego, mientras que trabajar de agente, cazarrecompensas y asesino supone cumplir una misión. Trabajar es un buen modo de conseguir dinero rápido, pero no se puede comparar con el dinero que obtendrás más tarde como terrateniente. Usa los trabajos para conseguir el dinero suficiente para comprar casas si te hace falta. Y después... ¡a vivir de las rentas!
La bondad o maldad de tu personaje también influye en la economía de varias maneras. Ser bueno y puro te reportará más beneficios, porque obtendrás descuentos. Al hacer acciones malas, el lugar se empobrece y no puedes sacar tanto dinero de tus inversiones. Y ni se te ocurra matar a los dueños de las casas en vez de comprarlas: el valor de la propiedad baja, pero nunca producirá tanto dinero como si se la hubieses comprado al dueño. ¡Haz las cosas bien y te forrarás!



# BANJO-KAZOOIE BACHES Y CACHIVACHES

**Diez años lleva ya luciendo feliz convivencia una de las parejas mejor avenidas del mundillo jugón.**

Y mira que la unión de un oso y un ave no tenía muchos visos de éxito a priori, pero en fin, cosas más raras se han visto. El caso es que Banjo y Kazooie, que según la leyenda arrancaron como mero jueguito promocional de una franquicia de tacos, se convirtieron en una de las perlas de la corona de la Nintendo 64, hasta que Rare tuvo a bien incorporarlos al catálogo Xbox en su maniobra para refrescar la consola junto a títulos como «Kameo» o «Viva Piñata». Y ahora renacen con todo su esplendor para la 360 manteniendo sus señas de identidad, sus personajes señeros como la bruja Gruntilda, el chamán Mumbo Jumbo, el capitán Blubber o el topo Bottles, y su mecánica plataformera y puzlera bien engrasada.

Así, en esta nueva aventura conoceremos al Señor de los Juegos, que intentará lidiar diplomáticamente entre Banjo y su archienemigo Grunty, organizando un duelo final al sol para dilucidar quién es el dueño legítimo de Spiral Mountain. Pero el camino no es fácil, y deberemos sortear un buen puñado de retos a lo largo de siete mundos, teniendo en cuenta que el organizador no es otro que el sumo hacedor de todos los videojuegos creados hasta la fecha. Por tanto, tendremos numerosos elementos "metajugones" en nuestra aventura, así como escenarios clásicos y llenos de guiños hacia todo un subgénero con amplio pedigrí como es el plataformero. Véase el museo de piezas llamado Jiggoseum o ciudades como Showdown Town o Nutty Acres que deberemos peinar. Todo ello, con la brillantez gráfica y la paleta de colores vivísima marca de fábrica y jugosas opciones online. Lo dicho, un viejo conocido al que le ha sentado divinamente el elixir de la juventud de bodegas Microsoft.



## FICHA TÉCNICA

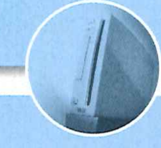
- Microsoft
- Plataformas
- Noviembre
- 7+
- www.banjo-kazzoie.com

## EVOLUCIÓN PLATAFORMERA

**Por si alguien se pensaba que las plataformas era un género obsoleto, que se dé una vuelta por el universo de Banjo y su compinche. Sus inabarcables escenarios 3D y las posibilidades de interactuar con los objetos que nos encontremos a cada paso hacen de este juego el primero de una nueva generación que aún está por ver si tiene sucesores. Los numerosos (medio centenar) e hilarantes logros disponibles, sus vehículos (grande el Mumbos Garage), armas (el clásico lanzacohetes) y objetos (las famosas esferas) entroncan con la tradición y la amplifican y sobredimensionan al mismo tiempo. A eso se llama evolución.**

## VALORACIÓN

| | |
|---|---|
| GRÁFICOS | ■■■■■□ |
| JUGABILIDAD | ■■■■□□ |
| SONIDO/FX | ■■■□□□ |
| ORIGINALIDAD | ■■■■□□ |

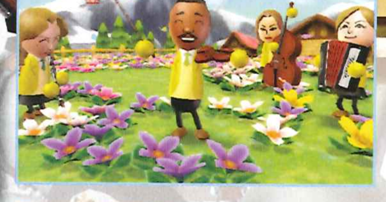


TEXTOS: MARIANO ACERAS

Wii

# WII MUSIC













## VALORACIÓN

| | |
|---|---|
| GRÁFICOS | 3/6 |
| JUGABILIDAD | 5/6 |
| SONIDO/FX | 5/6 |
| ORIGINALIDAD | 6/6 |

A FONDO

## EMULA A INMA SHARA

Si hay un objeto musical parecido al mando de Wii, ése es una batuta. Y con él puedes cumplir el sueño de dirigir a toda una orquesta. Eso es lo que hizo la famosa directora de orquesta Inma Shara, en la presentación del juego en la Casa de América (Madrid). "«Wii Music» te transmite una sensación muy similar a la que se siente al interpretar con un instrumento real: y acercarte a la música de una forma activa es la mejor forma de llegar a amarla", explica la directora que ha estado al frente de las orquestas sinfónicas españolas más importantes y ha colaborado con algunas de las mejores del mundo.

**Nintendo vuelve a desmarcarse con un título musical para toda la familia que nos enseña a tocar más de sesenta instrumentos y a interpretar cincuenta conocidas melodías con tu propio estilo. ¡Y sin necesidad de estudiar solfeo!**

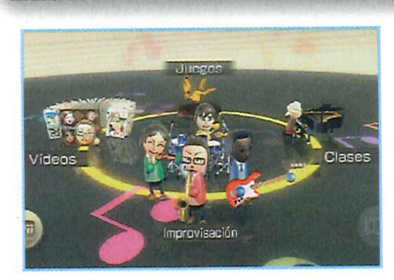
Con el legendario Shigeru Miyamoto de por medio, Nintendo no podía hacer un juego musical más, de esos de pulsar botones de colores compulsivamente o de "desafinar" micrófono en mano. Para él la música se disfruta de otra manera y su pretensión era crear un título que recrease las emociones que experimentan los músicos al tocar, pero con mucho menos esfuerzo. El resultado es «Wii Music», un juego sólo posible con el sensor de movimientos del mando de la consola, que prima la creatividad sobre la habilidad. Aquí no hay objetivo alguno, sólo divertirse simulando tocar un instrumento o compartiendo una canción con hasta otros tres amigos hasta dejarla más o menos "reconocible", pero siempre con nuestro propio sello de fábrica. Sabido es que el sentido del ritmo y el oído musical no son cualidades al alcance de todos los mortales, pero eso no es algo que deba preocuparte en exceso con los tutoriales a nuestro alcance, en los que encontrarás clases básicas y avanzadas para aprender a crear acentos con un clavecín clásico, cambiar la duración de las notas con una batería de jazz o introducir pausas sin perder el ritmo con una orquesta. Casi 150 lecciones para que cualquiera se atreva a improvisar y a sacar el músico que lleva dentro. Una vez estés preparado, sólo te queda elegir escenario, tema e instrumento, y agarrar el mando como si empuñaras el verdadero. La palanca analógica y los botones tanto del Nunchuk como del Wiimote también intervienen para crear acordes, alargar o acortar las notas y diversos efectos. Casi sin darnos cuenta, paso a paso, y de un modo muy divertido, iremos asimilando conceptos musicales básicos como el papel de cada instrumento y su influencia en el sonido del resto y cómo cambia el resultado final en función de cada estilo.

### Afinando el oído

El repertorio de canciones del juego alcanza las cincuenta, desde piezas de música clásica de Bach, Vivaldi, Dvorak o Bizet, hasta éxitos del pop de artistas tan famosos artistas The Police, John Lennon o Kylie Minogue, música popular latina, alemana, francesa o estadounidense y melodías clásicas del mundo de los videojuegos como las de Mario o Zelda. La idea es que las versiones con un estilo completamente diferente.

El componente social es muy importante. No sólo por tocar con amigos cada uno su instrumento, sino porque cuando tocas, la actuación se graba, y puedes mandarla como un vídeo musical, carátula incluida, a otras personas que tengan la Wii a través del servicio de juego online WiiConect24. Una vez recibida, se podrá editar esa pieza cambiando los instrumentos, tocándola de forma distinta y mejorándola de diversas maneras hasta dejarla a nuestro gusto. Otros "extras" interesantes que te harán disfrutar de la música son la posibilidad de dirigir tu propia orquesta con el mando de Wii, o mejorar el sonido de la batería virtual utilizando la tabla Wii Balance Board como pedales.









## GUÍA DE JUEGO

A no ser que te consideres un superdotado musical que lleva componiendo música desde los 4 años, al estilo Mozart, jugar a «Wii Music» te exigirá una mínima curva de aprendizaje para llegar a dominar los 60 instrumentos incluidos, y para que conceptos como "atresillar", "trémolo" o "arpegio" no te suenen a chino mandarín. Por ello, lo primero es dirigirse al apartado "Clases", donde se nos enseñan las técnicas básicas (para los más impacientes) y las avanzadas, con los controles y botones que intervienen en cada tipo de instrumento. Una vez tengas esto más o menos claro, podrás dirigirte al apartado "Improvisación", donde practicar a tu aire o en grupo uno de los temas disponibles (el resto se irá desbloqueando a medida que progresemos). Si tienes la tabla de «Wii Fit», podrás sincronizarla y usarla como pedales para acceder a un Modo Batería, el único simulador de instrumento de verdad.

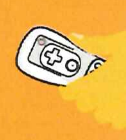
Otra forma más directa de educarnos el oído está bajo el apartado "Juegos": allí podremos dirigir una orquesta de Miis, competir en una sinfonía de campanas o averiguar la nota que se oye cada vez por los altavoces. Una vez que te sientas con fuerzas, sólo te resta seleccionar "Desde Santurce a Bilbao" y tocarla en versión tango, o, por qué no, darle un aire "rock & roll" al famoso tema de «Super Mario Bros».

## FICHA TÉCNICA

- Nintendo
- Musical
- Noviembre
- 3+
- www.nintendo.es

## TOCAR COMO EN LA VIDA REAL

**¿Cómo tocar 60 instrumentos sin volverse loco con cientos de combinaciones de botones? Pues, siguiendo la lógica Wii, imitando con el mando el movimiento que hace un músico en la vida real. Es decir, si eliges un instrumento de cuerda, como un violín o un chelo, moverás la mano derecha como si empuñaras un arco mientras con la izquierda pulsas el traste. Los instrumentos de viento se tocan inclinando el mando hacia la boca y apretando sus botones como si fueran pistones. ¿Un piano? Pulsando sobre un teclado virtual... Y así, con todo tipo de instrumentos.**



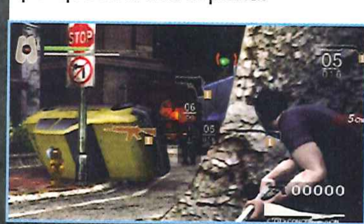
Wii

# DISASTER DAY OF CRISIS

**Menudo día de perros: terremotos, tsunamis, incendios... Y encima, unos terroristas armados hasta los dientes intentan acabar contigo. ¡Es la locura!**

Te presentamos a Raymond Bryce, de profesión: tipo duro. Es un héroe de acción de los de antes, que lo mismo vale para ayudar a las víctimas de un desastre que para acabar con unos terroristas. Se lanza de cabeza a las situaciones más peligrosas, rompe obstáculos a puñetazos y se zampa hamburguesas gigantes en un abrir y cerrar de ojos. Un tío con toda la barba, oiga.

Es una suerte que el bueno de Ray sea tan versátil, porque la aventurita en la que se ve metido se las trae: tiene que rescatar a la chica secuestrada, matar a los terroristas y salvar a toda la gente que pueda. La acción se divide por episodios y es muy lineal, pero lo que es variedad no le falta. Tan pronto tienes que apuntar con el mando de Wii a la pantalla para dispararles a los malos en primera persona como ponerlo en horizontal para conducir un coche o agitarlo frenéticamente con el Nunchuk para escapar de un derrumbamiento o sofocar unas llamas. Y eso cuando no estás ocupado sorteando obstáculos, encaramándote a sitios para llegar hasta un civil en apuros o supervisando tu resistencia física, que tampoco eres un supermán (¡aunque a veces lo parece!). La variopinta mezcla de actividades es lo que hace a este título único. Los procedimientos son muy arcade, lo cual puede ser bueno o malo, según los gustos. Aunque técnicamente se han visto cosas mejores en Wii, no cabe duda de que el conjunto es mejor que la suma de sus partes. Pruébalo, porque merece la pena.




## VALORACIÓN

| | |
|---|---|
| GRÁFICOS | ■■■■□□ |
| JUGABILIDAD | ■■■■□□ |
| SONIDO/FX | ■■■□□□ |
| ORIGINALIDAD | ■■■■■■ |

## UN HOMBRE DE ARMAS TOMAR

A pesar de que la temática de rescates y sus diversos minijuegos de primeros auxilios constituyen una parte muy importante, los segmentos de tiroteos contra los terroristas no los son menos. Puedes ponerte a cubierto, recargar agitando el Nunchuk, apuntar a la cabeza y utilizar diferentes armas, que van desde fusiles de asalto a escopetas y pistolas. Incluso puedes acercar la vista para hacer más daño o disparar a barriles explosivos para acabar con varios enemigos a la vez. ¡Todo un clásico!

## FICHA TÉCNICA

- Nintendo
- Acción
- Octubre
- 16+
- http://es.wii.com

A FONDO


12+
www.pegi.info
Nintendo
TRAUMA CENTER™
NEW BLOOD
EL NUEVO
EQUIPO YA ESTÁ AQUÍ.
Por primera vez en Wii podrás enfrentarte, solo o en equipo, a las operaciones más duras. El Nunchaco y el mando de Wii serán tu instrumental en el quirófano. Concéntrate. Experimentarás las emociones y el estremecimiento de tener el destino de cada paciente en tus manos. Más aún cuando asistas al descubrimiento de una nueva y mortal enfermedad. Ponte en la piel de los doctores Markus Vaughn y Valerie Blaylock y echa mano de toda su experiencia. El tiempo se agota y muchas vidas dependen de ti.
+ Conoce a los nuevos médicos y participa en la vorágine de un hospital.
+ Enfréntate a las operaciones más delicadas con la ayuda de un amigo.
+ Asciende en el ranking hospitalario a través de la Conexión Wi-Fi de Nintendo.
www.wii.com
ATLUS®
WWW.ATLUS.COM
Wii™
© 2005 - 2008 ATLUS. PUBLISHED BY NINTENDO. TRAUMA CENTER IS A TRADEMARK OF ATLUS USA. TM, ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

# TRAUMA CENTER NEW BLOOD

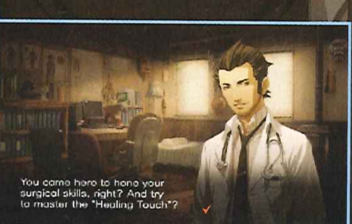
**El mundo de la cirugía nunca había sido tan divertido desde los programas gore del doctor Beltrán en la primigenia Antena 3.** Hasta que llegó Atlus con una de las apuestas más sugerentes para la DS, que convertía el stylus en bisturí mosquetero. Pero claro, al irrumpir en nuestras vidas la Wii, ¿para qué queremos lapicerito cuando podemos disfrutar de Wii-Mote y nunkachu? Así, la saga se estrenó el año pasado en la consola de Nintendo con «Second Opinion» y ahora nos llega «New Blood» con sensación de mejoría general. Como siempre, estamos en el Montgomery Memorial Hospital, donde trabajan de sol a sol los reputados médicos Markus Vaughn y Valerie Blaylock,que deberán combatir una enfermedad mortífera y acabarán implicados en una conspiración de graves repercusiones. El Dr. Vaughn (testarudo y algo cínico sin llegar a la mala baba de House) y la Dra. Blaylock (vocacional y honesta), ayudados por la enfermerita Elena Salazar, antigua paciente del doctor, deberán además mantener a raya a algunos malos bichos como el profesor Wilkens y su monóculo enjuto o al charlatán televisivo Leonardo Bello.

Como siempre, los utensilios e instrumentos serán claves para salvar vidas: láser quirúrgico para chamuscar pólipos, gel antibiótico para desinfectar, drenaje, pinzas, ultrasonidos o nuestro gran amigo el bisturí. Uno de los puntos curiosos es el uso del "toque curativo" patentado por el doctor Vaughn, que permite salvar in extremis a algunos casos al límite. Pero ojo que solo funciona una vez durante toda la operación. Y las mejores faenas se colgarán en la tabla de puntuaciones a través de la conexión wi-fi. Venga, que el récord de extirpación de tumor en el cerebro está a tu alcance... Buenos gráficos y diseño atractivo redondean un título que sería la envidia de cualquier Seguridad Social.













## Valoración

| | |
|---|---|
| Gráficos | ■■■■□□ |
| Jugabilidad | ■■■■□□ |
| Sonido/FX | ■■■□□□ |
| Originalidad | ■■■□□□ |

## DOS A GOLPE DE BISTURÍ

**Uno de los atractivos de este juego es su función cooperativa, que evidentemente exige un nivel de compenetración y concentración elevado al cuadrado. Así, tanto nosotros como nuestro compañero dispondremos de nuestro propio juego de instrumentos, para poder operar en la misma zona o trabajar por separado cuando haya varias áreas afectadas. Por ejemplo, uno de los dos puede aplicar el gel antibiótico y mantener las constantes vitales del paciente, mientras el otro utiliza el láser con mimo. A repartir papeles y nada de quedarse con la mejor tajada, que el moribundo es lo primero.**

## Ficha técnica

- Atlus
- Simulación médica
- Noviembre
- 12+
- www.wii.com


12+
www.pegi.info
CAPCOM
¡PROTESTO!
Phoenix Wright
Ace Attorney
Trials and Tribulations
Juega de nuevo como Phoenix Wright
Ayuda a Mia en su primer caso
Resuelve varias incógnitas de la serie Ace Attorney
Cinco nuevos y complicados casos
No.
NAME
No.
NINTENDO DS
Indaga en el pasado y presente del mejor abogado de la ciudad, Phoenix Wright, y aclara una vez más sus vaivenes con la ley. Enfréntate a misteriosas preguntas sin respuesta y a la obligada tarea de hacer que la verdad triunfe. Prepárate para giros inesperados a la vuelta de cada esquina y extraños personajes empeñados en entorpecer el buen curso de la justicia. ¡Comienza la búsqueda definitiva de la verdad!
Cross Examination
LICENSED BY
Nintendo
CAPCOM

# PHOENIX WRIGHT ACE ATTORNEY TRIALS AND TRIBULATIONS

**Sin armar mucha bulla y con el mazo dando, la franquicia más leguleya del mercado ya suma una carrerita completa, y casi un curso de posgraduado.** Desde que empezó a impartir justicia hace un par de temporadas, Phoenix Wright ha tenido que lidiar con mil y un casos peliagudos y alambicados, e incluso le prejubilaron antes de tiempo a favor de un mozalbete con muchos humos. Pero ahora parece que enfila la retirada definitiva, al menos en territorio DS. Aunque ya se sabe que en esto de los videojuegos no hay que decir nunca jamás. Pero esta cuarta entrega tiene visos crepusculares, empezando por la extensa duración y, sobre todo, por la narración profunda y con muchos guiños a la saga, incluyendo a viejos conocidos como la maestrilla de Phoenix, con quien nos encontramos en el primer caso, aunque la estructura está repleta de flashbacks y de casos cruzados con gran tino e ingenio. Por cierto, otro de los personajes que reaparecen por la puerta grande son la enigmática médium Maya Fey y el no menos misterioso Godot, que asoma la nariz en el momento más inesperado. La mecánica del juego sigue como siempre: tras una cuidada introducción y presentación de pruebas, tendremos que bregar en el tribunal para defender la inocencia de nuestro cliente indagando en cada detalle y resquicio de la argumentación de los testigos. Todo, coronado con las clásicas estocadas de "¡Un momento!" o "¡Protesto!" a golpe de stylus. Un total de cinco juicios, con el sentido del humor clásico en la saga y esos comiqueros y algo sensacionalistas gráficos (ojo a las pintas de los personajes, más "amangados" y extravagantes que nunca) definen la última cruzada de Phoenix. Algo que, desde luego, lamentaríamos mucho los seguidores y admiradores de una excelente saga que siempre se ha caracterizado por pisar con garbo y con el pie "derecho", je, je...




## VALORACIÓN

| | |
|---|---|
| GRÁFICOS | ■■■■□□ |
| JUGABILIDAD | ■■■■■□ |
| SONIDO/FX | ■■■□□□ |
| ORIGINALIDAD | ■■■□□□ |

## LA LEY DE PHOENIX

**Está claro que este "Trials and tribulations" no brilla por sus opciones innovadoras, pero maldita la falta que le hace. Teniendo el stylus y el micrófono "objetador", tampoco es necesario más armas que una buena historia. Y ese es justamente el punto fuerte del título: casos muy bien ideados y trenzados, incluso un par de ellos donde sobra la fase de investigación. Aunque quizá la mejor de todas sea la protagonizada, en plan flashback, por Mia, la mentora de Phoenix, en una dramática y espléndida historia paralela de las de disfrutar en todos sus quiebros y ases debajo de la manga.**

## FICHA TÉCNICA

- Capcom
- Aventura gráfica
- Octubre
- 12+
- www.capcom.com/phoenixwright

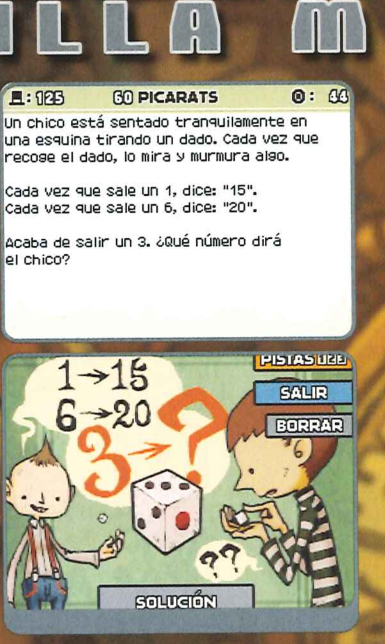


# PROFESOR LAYTON Y LA VILLA MISTERIOSA

**Aunque siempre han abundado más los pillos que los sabuesos, los detectives a la vieja usanza también han tenido su hueco en el universo consolero.**

Aparte del inconfundible Sherlock Holmes, ahora llega una competencia directa con ánimo de quedarse un buen rato, ya que estamos ante una trilogía creada en exclusiva para la DS que ha hecho furor en Japón y Estados Unidos, donde ya ha superado de largo el millón de copias vendidas. La verdad es que la cosa tiene su miga y pedigrí, ya que los acertijos están basados en las novelas de Akira Tago, un autor bestsellero en Japón cuyos libros de puzzles ("Tago Head Gymnastics") han despachado más de doce millones de ejemplares. Así, tendremos a nuestra disposición más de 150 rompecabezas, recreados hábilmente para la consola por el estudio Level-5 (artífices de las dos últimas entregas de la serie «Dragon Quest»), enhebrados a través de un argumento la mar de atractivo.

Así, encarnaremos al rocambolesco pero entrañable profesor Hershel Layton, que llega al pueblo de Saint-Mystère a petición de la noble Lady Dahlia para investigar los detalles de un misterioso testamento. Pero no tardará en darse cuenta de que todos los lugareños, obsesionados con los rompecabezas, comparten un desazonante secreto. Unas estupendas secuencias animadas inspiradas en el trabajo del laureado Estudio Ghibli, un uso completito del stylus para que el profesor y su ayudante resuelvan misterios curiosos y rompecabezas matemáticos de los de darle al tarro con fundamento, tres pistas disponibles para cada acertijo, un nivel de dificultad creciente y muchas sorpresas en la recámara definen este sorprendente y muy entretenido juego, que sin duda será un imán para los jugones más cerebritos del lugar, que en territorio DS son legión.




RESUELTOS: 3 · Avenida · Ve a la Mansión Reinhold.

Piezas misteriosas — ...contraron en los puntos en que cayeron Raymond y Henry. ...símbolo es la firma de Shelley; ...arece en todas sus creaciones. ANTERIOR · SIGUIENTE



## FICHA TÉCNICA

- Nintendo
- Aventura gráfica
- Noviembre
- 7+
- http://professorlaytonds.com

## PROPINA SEMANAL

**Por si fuera poca la retahíla de acertijos y puzzles disponibles, el juego también permite ampliar horizontes y misterios a través de la descarga de forma gratuita de un acertijo nuevo cada semana usando la Conexión Wi-Fi de Nintendo. Vamos, que quien no mantenga sus neuronas a pleno rendimiento es porque no quiere.**




## VALORACIÓN



| | |
|---|---|
| GRÁFICOS | 3/6 |
| JUGABILIDAD | 4/6 |
| SONIDO/FX | 3/6 |
| ORIGINALIDAD | 4/6 |

TEXTOS: HAL/RAQUEL CICUÉNDEZ

# SIMCITY CREATOR

**Una ciudad en la palma de tu mano... pero de ti depende que sea una próspera metrópoli o un suburbio infernal. ¡La felicidad de los vecinos está en tus manos!** Como todos los juegos de la serie «Sim City», en este título tu objetivo es crear una ciudad, empezando por unas pocas chabolas y acabando con gigantescos rascacielos. «Sim City Creator» se distingue por un elemento especial: contemplar la evolución de la ciudad con el paso de las eras.

En el modo desafío está el meollo de la cuestión. A golpe de lápiz táctil, planificas la expansión de un asentamiento primitivo y atiendes a sus necesidades específicas. Si cumples con el objetivo de ese periodo, pasas a la era siguiente, que será distinta según el estilo que elijas. En total hay cuatro eras antes de llegar al futuro. El modo desafío no sólo sirve para desbloquear edificios especiales, sino que cumple con otra función muy importante: enseñar a los jugadores novatos los fundamentos del juego poco a poco. Y es que las necesidades de una ciudad primitiva son mucho más sencillas que las de una ciudad moderna. Con el paso de las eras, se introducen nuevos elementos y aprendes a jugar casi sin darte cuenta. Cuando ya has aprendido todo lo que hay que aprender, puedes pasar directamente al modo libre y planificar a lo grande desde el principio.

Gráficamente, es una gozada contemplar cómo van apareciendo los detallados edificios, exclusivos de cada periodo, a medida que vas organizando su construcción. Quizá el único inconveniente es que la jugabilidad tiene un ritmo muy lento y pausado para según qué gustos, pero ya se sabe que Roma no se construyó en un día...

## UP&DOWN

▲ Con el modo Fotografía puedes hacer fotos de las partes más impresionantes de tu ciudad y mandárselas de forma inalámbrica a tus colegas.

▼ Después de pasártelo pipa en determinadas épocas, puedes encontrarte con otras eras en las que te provocará mucha pereza construir.







Compañía: EA | Género: Estrategia | Lanzamiento: Octubre | +7 años

# ANKH LA MALDICIÓN DEL REY ESCARABAJO

**Sales de fiesta y te cae una maldición milenaria encima ¿qué haces? Pues cogerte tu DS y recorrerte todo Egipto en busca de la cura a tan mala suerte.** Micronet se apunta al carro de las videoconsolas y lanza esta aventura gráfica llena de humor para la portátil de Nintendo. La historia pondrá a prueba tu ingenio desde el primer momento, cuando Assil, después de hacer una fiesta en la tumba del faraón, es castigado sin salir por su padre. ¡Como si no fuera bastante con la maldición mortal! Con su "abrebotellas" maldito por collar, el joven es todo tuyo. Con un manejo fácil del point & click puedes inspeccionar todos los objetos a tu alcance que te ayuden a logar tus objetivos. La interacción con los personajes es básica para guiarte y las charlas insulsas no forman parte del juego. Toda persona con la que hables, tenga algo importante o no que decir, te dará una conversación con toques de un humor a veces absurdo, pero divertido.

Para los aficionados al género les será muy útil la intuición y la experiencia de otras aventuras clásicas como la saga «Broken Sword» o «Runaway». La diferencia es que en una pantalla pequeña como la de la DS tendrás que tener ojo de halcón para no dejarte ningún valioso objeto en el tintero. Pincha con sumo cuidado y mantén el lápiz firme, porque al mínimo temblor puedes pasar por alto un pan de hamburguesa (isí, sí, los egipcios también las comían!), un trapo viejo o el fémur de un pirata ahogado en altamar.

Tendrás que ser avispado porque no es tan fácil como parece,así que deberás estar atento a cada rincón de la pantalla, quedarte con todo lo que te digan los personajes y por qué no, usar tu picardía de vez en cuando para sobrevivir. Que la vida está muy mal en estos tiempos.

## UP&DOWN

▲ La facilidad de juego que permite el sistema point & click y sus diálogos ingeniosos.

▼ Las conversaciones pueden ser algo repetitivas si necesitas hablar dos veces con el mismo personaje.









Compañía: Micronet | Género: Aventura gráfica | Lanzamiento: Octubre | +12 años

A FONDO




www.elcorteingles.es

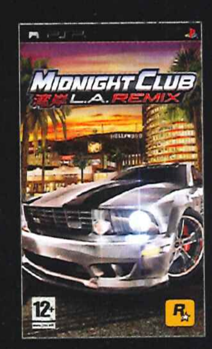



# COMPRA EN EL CORTE INGLÉS TU MIDNIGHT CLUB LOS ANGELES Y CONSIGUE UNA KAWASAKI NINJA 250R













El Corte Inglés




Let the good times roll.




PARA PSP®
(PLAYSTATION®PORTABLE)









PLAYSTATION 3



Promoción válida para compras en El Corte Inglés y Tiendas El Corte Inglés del videojuego "Midnight Club: Los Angeles" o "Midnight Club L.A. Remix" entre el 1/11/08 al 5/1/09. El cupón de participación se retirará en la tienda con la compra del videojuego indicado. Sólo participarán en el sorteo aquellos cupones recibidos por el organizador hasta el 10/1/09 incluido. Será requisito imprescindible la presentación por parte del ganador del tique de compra para retirar el premio. El sorteo se celebrará el 15/1/09. Bases depositadas ante notario y disponibles en www.notariado.org.




www.elcorteingles.es

## PROMOCIONES

# PS3 80GB + Little Big Planet + Smack Down












www.elcorteingles.es



disfruta tus ventajas




Llévate a casa la banda sonora original de **FALLOUT 3** de regalo









PLAYSTATION 3









Al comprar el videojuego para PS3. Promoción válida hasta el 30 de noviembre o hasta agotar existencias (2.000 uds)

DOBLECERO.COM

TEXTOS: GALIBO/HAL/NEXUS

# RINCÓN DEL JUGADOR

## Trucos

### NBA 2k9 (Xbox 360 y PS3)

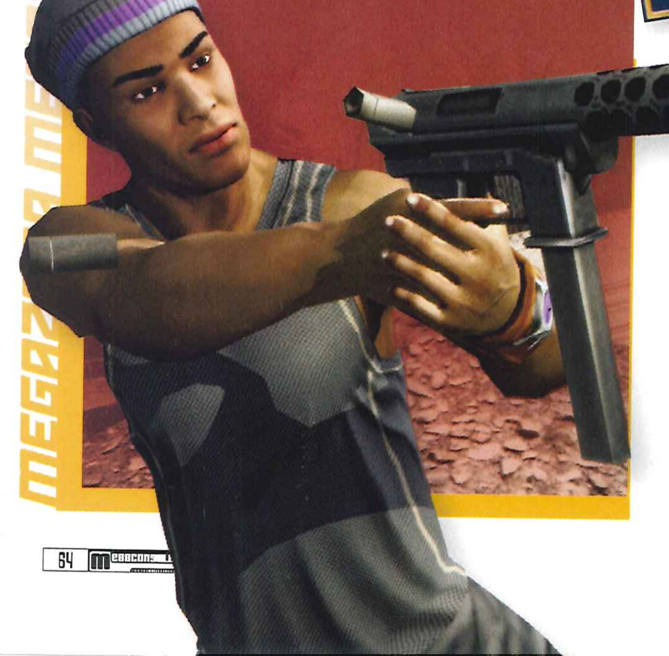
Ve al menú e introduce estos trucos en la sección de códigos:

| | |
|---|---|
| **2ksports** | Equipo 2K Sports |
| **payrespect** | Balón ABA |
| **nba2k** | Equipo de desarrollo de NBA |
| **vcteam** | Equipo de Visual Concepts |
| **llmohffaae** | Equipo de superestrellas (PS3) |

### Saints Row 2 (Xbox 360)

Marca los siguientes códigos como números de teléfono en el listín telefónico. Muchos de estos códigos funcionan también en PS3.

| | |
|---|---|
| #cashmoneyz | $1000 |
| #921 | .44 Cal |
| #920 | Escopeta |
| #35 | Añade notoriedad de banda |
| #4 | Añade notoriedad policial |
| #947 | Lanzacohetes Annihilator |
| #922 | AR-200 |
| #923 | AR-50 |
| #924 | AR-50 con lanzagrandas |
| #925 | AS14 Hammer |
| #926 | Bate de béisbol |
| #2 | Aumenta el tráfico |
| #927 | Sierra mecánica |
| #78669 | Despejar el cielo |
| #sunny | Cielo despejado |



## Club de fans

Quiero juegos de acción táctica que renueven mi colección.
Jordi Trías (Barna)

### Tom Clancy's Endwar

Pues apunta bien todos los datos de este bombazo de juego de estrategia en tiempo real para Xbox 360 y PS3 que Ubisoft ha lanzado al mercado. La idea está inspirada en el escritor norteamericano de ciencia ficción Tom Clancy. Como ya sabes, los líderes mundiales tienen el privilegio o la desgracia de tener la palabra para llevar, o no, a su país a una guerra (ya, luego deberá contar con el apoyo del Congreso y todo lo demás). La palabra. Eso es lo más importante. Y en «Endwar» los jugadores podrán controlar a todas sus unidades utilizando únicamente la voz, sin necesidad de acudir a los mandos de la consola. Aunque conocida, esta opción siempre es de agradecer. ¿Y dónde se sitúa la acción? Pues en una ficticia Tercera Guerra Mundial que estallará en el 2016 entre América, Europa y Rusia. ¿Y Oriente Medio? Un intercambio nuclear salió mal y fueron borrados del mapa. La dinámica para dirigir a las tropas es muy sencilla. El comando por voz funciona de la siguiente forma: seleccionar las unidades, luego dar la orden y finalmente señalar el objetivo. Al más puro estilo del Risk, dirigirás a tus facciones por todo el mundo. Aunque, no dependerás del azar de unos dados, sino de la profesionalidad de unos ejércitos altamente cualificados. ¡Domina el mundo con la fuerza de tu voz!

**Si quieres que hagamos un seguimiento especial a tu juego favorito, no tienes más que escribirnos a megaconsolas@estrenos21.com**

## Galería

Está claro, los personajes con carisma quedan la mar de guapos en nuestra galería. ¿O acaso no está fenomenal este Sonic de Antonio Fernández Sánchez(Madrid)? El videojuego de acción «Mercenaries» para PS2 es tu premio. ¡Que lo disfrutes!

*Si tu dibujo resulta elegido para ser expuesto en la "Galería" del próximo número de Megaconsolas, habrás ganado este fabuloso videojuego. Envía tu dibujo a José Abascal, 55, Entreplanta Izda. 28003-Madrid, o bien por e-mail a megaconsolas@estrenos21.com. Y no olvides de aportar tus datos (Nombre, dirección, teléfono y edad).*










**1 FIFA 09 (PS3, 360)**
Fútbol total es lo que nos ofrece esta maravilla sobre el césped virtual. El año pasado nos sorprendió, pero ahora «FIFA» está que se sale.

**2 NBA 2K9 (PS3, 360)**
¡Cómo echa humo la consola! Claro, ha empezado la NBA y nosotros no íbamos a a ser menos. Flipamos con fintas y mates de todos los colores.

**3 Family Trainer (Wii)**
Si el ejercicio es bueno para la salud, cuidado con esta propuesta que engancha. Ya hemos puestos a nuestras familias a quemar calorías tan ricamente.

**4 Wipeout (PS3)**
Gráficos alucinantes con una música de lujo nos han hecho vibrar en carreras trepidantes. Así da gusto pegarse un garbeo por el futuro.

**5 Saints Row 2 (PS3, 360)**
Tenemos los mejores coches y la mejor compañía. Pero, ¿por qué siempre queremos más? Será porque nos encanta ser el "pu.. amo".

# Retrato Robot

## Batman

1

**EDAD:** Treinta y tantos, aunque nació en 1939. Más jovenzuelo luce en territorio videojuguetero, donde no llega al cuarto de siglo (quizá su primer juego importante para máquinas de 8 bits data de 1986, gentileza de Ocean Software).
**LOOK:** inconfundible. De paisano, puro Armani. De faena, negro cuervo con antifaz y orejas modelo ibarretxe (o Spock si se prefiere).

2

**TRAYECTORIA:** Aunque su debut virtual fue entrañable y prometedor, su estela siempre quedó eclipsada por Superman y Spiderman, con más tirón entre la masa. Todo cambió con el filme de Tim Burton, que también propició un videojuego muy cuco allá por 1990, con el Joker de supervillano y una armería destacada. A partir de entonces, el hombre murciélago aparece en toda suerte de juegos de calidades variables, desde trullos compartidos como "Justice League" o en solitario como "Gotham City Racer".

3

**PRESENTE Y FUTURO:** Este verano, mientras flipábamos (algunos más que otros) con "El caballero oscuro"), se preparaba el terreno para el reciente "LEGO Batman", divertidilla versión de las aventuras de nuestro héroe para los famosos muñecos articulados (es un decir). ingeniosos vehículos y armas y un generoso plantel de villanos y compinches (entre ellos, las féminas Batgirl y Catwoman) fueron sus bazas. Y ojo porque el año que viene aterrizará su primer juego "como Dios manda" para consolas next-gen: "Arkham Asylum", con buen guión, prometedores gráficos y un Joker que da más yuyu que el del finado Ledger. La leyenda continúa...

# Te lo dice Galibo ...

## Viva Piñata

¡Qué monas son las piñatas! ¡Qué bonito es cuidar de tu propio jardín, hacer crecer las florecillas y adornarlo con tu propio mobiliario! Pero cuando por lo que a mí respecta, jugar a ‹Viva Piñata› me ha dejado más frío que un polo. ¿Se supone que tengo que dejar de jugar a ‹Grand Theft Auto IV› por esto? No dudo que ‹Viva Piñata› sea un título estupendo, pero yo creo que hace falta tener una sensibilidad especial para disfrutarlo. En mi caso, pegarle a Leafos en la cara con la pala es lo único que me hizo gracia, y claro, uno se aburre rápido de eso. Aquí lo que haría falta es una opción exterminio para liarse a tiros con las piñatas amargas y con los rufianes del Profesor Pester. Pero por más que he mirado en la tienda, nunca tenían la escopeta de dos cañones que yo quería. Lo más frustrante es que, cuando llega el momento de reventar a palos a una piñata llena de caramelos, la tienes que mandar a una fiesta por correo y te pierdes el acontecimiento. Y luego vuelve como si nada hubiese pasado. Pues vaya chufa. Y es que a mí en los videojuegos me gusta destrozarlo todo, hacer el gamberro o aniquilar a los enemigos. Para portarme bien ya tengo la vida real.



# Foro abierto

**Estaba esperando la llegada de «Red Alert 3» en PS3 y no tengo noticias de cuándo lo podré comprar.**
**Jacinto Segura (e-mail)**

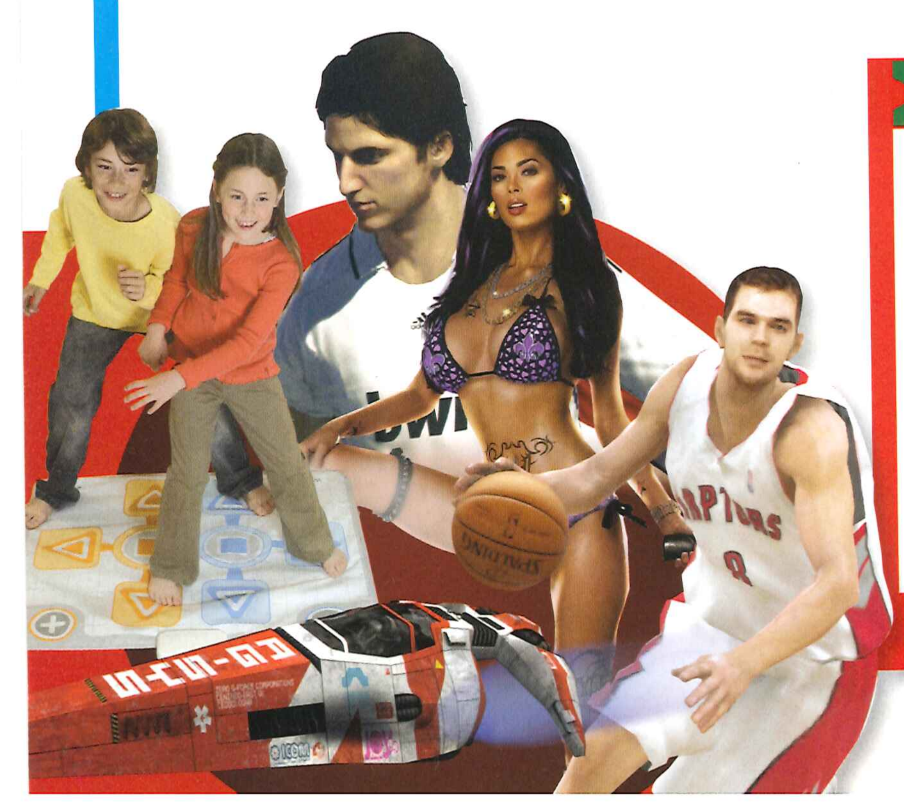
Lamentamos decirte que vas a tener que esperar un poquito más. Nos has dicho un pajarito que Electronic Arts lanzará este título después de Navidad. Ya sabemos que es una faena porque tus colegas que lo tengan en la Xbox 360 ya estarán disfrutando de él y chinchándote. Pero, ten paciencia porque lo bueno se hace esperar. Te podemos adelantar que el juego tendrá como novedad la introducción de gráficos a una resolución de 1080p y la inclusión de otros contenidos adicionales. Una vez superados los problemas de plataforma, su salida está asegurada

**Estoy enganchada a la Nintendo DS, y me chiflaría jugar a algo de economía o la bolsa. ¿Sabéis de alguno disponible?**
**Laura Jiménez (Sevilla)**

Así que eres toda una empollona, ¿eh? ¿Y quieres aprender algo de finanzas? ¡Nos parece estupendo! Estás de enhorabuena, próximamente habrá un lanzamiento. La entidad económica Nikkei y Nintendo colaboran en el desarrollo de un videojuego educativo sobre el sistema financiero... ¡Japonés! Conocerás todo sobre el yen. Si triunfa, pronto podría llegar algo con el euro o el dólar. Qué te ha parecido, futura broker.

*Puedes escribirnos a:*
*José Abascal 55, Entreplanta Izda.*
*28003-Madrid.*

*O si prefieres por e-mail a:*
*megaconsolas@estrenos21.com*



## LITTLEST PET SHOP

### Llega el kit más completo para Nintendo DS

¡Niñas de todo el mundo! ¿Todavía no os habéis recuperado del shock emocional que ha supuesto el lanzamiento para la Wii y Nintendo DS del juego de mascotas «Littlest Pet Shop»? Pues agarros porque lo que os vamos a contar es demasiado fuerte. Ya está a la venta para Nintendo DS el kit completo con todos los personajes que aparecen en el juego. Las mascotas más guays saltarán desde tu pantalla para estar a tu lado acompañándote en todo momento. En ese pack que distribuye Nobilis dispodrás de todos los accesorios necesarios: un stylus con correa para la muñeca, una cajita para guardar tus juegos, el paño limpiador y una bolsa de transporte. Chicas, para elegir tenéis dos colores disponibles. Uno en azul y otro en rosa ¡No esperéis hasta Navidad para ser las más fashion de vuestro colegio!

## VOLANTE DE CARRERAS

### Alto voltaje para la Wii



Llega lo más innovador al mercado de la conducción. Ya puedes meter en el fondo de tu armario los tradicionales y anticuados volantes de años ha para comprarte el nuevo volante ergonómico de Dertech. Es compatible con todos los juegos de conducción que utilicen la tecnología del Wii Remoto. Además, dispone de una abertura en la izquierda que te permitirá usar el puntero infrarrojo para moverte por los menús sin tener que desconectar el Wii mando Remoto del volante. Y no necesita ninguna batería o conexión. Como diría aquel anuncio ¿Te gusta conducir? La respuesta la tienes en la adquisición de este útil e imprescindible accesorio.

## SILENCIADOR PARA ROCK BAND

### Tus vecinos ya no te darán el petardo

¿Estás cansado de que tus vecinos no te comprendan y no sepan ver esa estrella del rock que llevas dentro? Se acabaron todos tus problemas. Tus colegas podrán seguir viniendo a tu casa, y lo que mola más, ahora podrás invitar a más. Con los silenciadores Rock Band, distribuidos por Nobilis, ya no romperás la maquinita de medir el sonido por pasarte en el número de decibelios. El juego "Rock band" de reciente lanzamiento ha revolucionado al mundo artístico videoconsolero de la Xbox 360. Pero había un pequeño asunto por zanjar. O te llevabas el pack completo (guitarra, bajo, batería, voz) a un lugar ajeno a una comunidad de vecinos o ibas a tener que enfrentarte a esa jauría. Ahora, con los silenciadores sólo tú sabrás si lo que estás creando es una auténtica delicia. Te recrearás con tus sonidos y no estarás pendiente por el ruido que puedas ocasionar al resto de la humanidad. Tranquilo, porque aunque reine el silencio en el salón de tu casa tú estarás sobre el mismísimo escenario de un macroconcierto. El silenciador no hará que tu batería pierda la sensación de realismo y la facilidad de manejo que ya tenía. Ah, y cuando te codees con los más grandes de la música internacional y tengas a los paparazzis en la puerta de casa... ¡Podrás chinchar a tus vecinos!





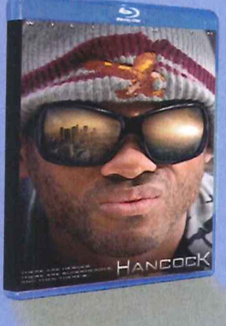




## HANCOCK




### Un héroe con corazón



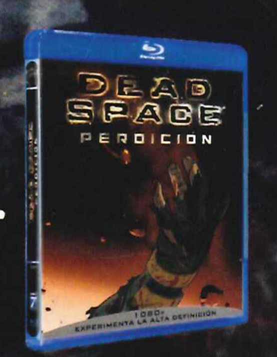

A Will Smith le van muy bien los papeles de héroes. Un gran poder conlleva una gran responsabilidad. Todo el mundo lo sabe. Todo el mundo, menos Hancock. Insatisfecho, atormentado, sarcástico e incomprendido, las acciones heroicas y bienintencionadas de este tipo cumplen su objetivo y salvan muchas vidas, pero siempre provocan unos tremendos desaguisados. La población de Los Angeles ya no puede más, y se preguntan qué es lo que han hecho para merecer a alguien así. Todo cambia cuando salva la vida de un alto ejecutivo. Y es entonces cuando el impopular superhéroe se da cuenta de que, al fin y al cabo, tiene un lado vulnerable.



PLAYSTATION® Network
16+
www.pegi.info
Welcome to
the Island
ARRASA EL PARAÍSO
Bienvenidos de nuevo a MotorStorm. En esta ocasión nos trasladamos a una paradisíaca isla del pacífico, donde tendrán lugar las carreras más salvajes que harán de esta bella isla uno de los lugares más duros del planeta. Ponte a prueba a lo largo de 16 imprevisibles circuitos, elige entre 8 tipos de vehículos, incluido el brutal Monster Truck, y vive las carreras off road a lo grande.
www.motorstorm.com
MOTORSTORM PACIFIC RIFT
PLAYSTATION 3


the best of E3
GAME
CRITICS
AWARD
08 WINNER


DEAD
SPACE


DEAD
SPACE
PERDICION


XBOX 360
LIVE
DEAD
SPACE
18+




18+




EA

